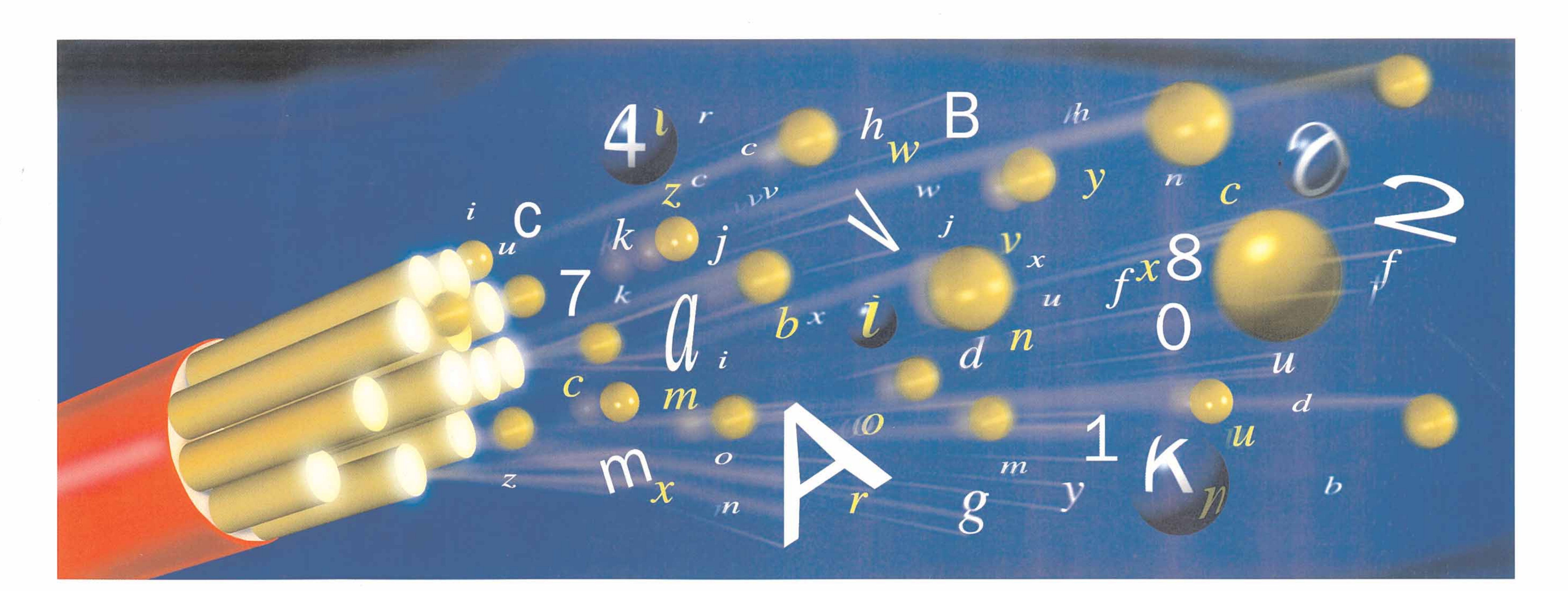

Número 75
275 ptas
MICRO Manía
Sólo para adictos
REPORTAJE
CES SUMMER 94
LA FERIA DE LAS NOVEDADES
EXTRA-SOLUCIONES
Todos los pasos para resolver
PAGAN: ULTIMA VIII, IGOR, RED HELL, YUMEMI MYSTERY MANSION, BENEATH A STEEL SKY, DRAGON´S LAIR CD
HOBBY PRESS
EL IMPERIO CONTRA LOS REBELDES
Índice actualizado con los juegos comentados en MICROMANÍA
REPORTAJE
Cine interactivo en CD-ROM Marbella Vice, la última locura de Alex de la Iglesia
TIE FIGHTER
Dirige el lado oscuro de la Fuerza
8 414090 100502 00075



La gente bien conectada, llega lejos.

HOBBYTEX.
Tu centro servidor sin cuota de acceso.

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios. Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

Noticias, para estar al día.

Forums, hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre un tema concreto.

Revistas , podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y Concursos, además de pasar un buen rato, podrás ganar cada semana nuevos premios.

Mensajería-Buzones, para dejar tus mensajes a otros usuarios.

Servicios HobbyPost, un sistema rápido y cómodo de televenta para adquirir los productos que te interesan.

Transferencia de ficheros, para coger programas completos, juegos, utilidades, cargadores, actualizaciones de «PcFútbol».

Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un ordenador PC o compatible, un modem que cumpla la norma V23 y un software de emulación que normalmente viene con el propio modem. También puedes conectar utilizando un terminal Ibertex.

Además te va a costar muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso, independientemente de la distancia. Cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 18 pesetas por minuto. Más claro aún, 10 minutos de conexión no llegan a 200 ptas. A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio.

Todo lo que tienes que hacer es llamar con el modem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#.

*HOBBYTEX# 032 *HOBBYTEX#

Premio al Centro Servidor Novel, que se concede al centro de reciente creación que destaca por su calidad, en la 2ª edición de los premios anuales IBERTEX de Telefónica.

Con HOBBYTEX llegarás lejos.

Año X. - Nº 75 - Agosto 1994 - 275 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO



Sólo para adictos

Buenos aires corren para "los malos"... Para "los malos" de la serie «La Guerra de la Galaxias», queremos decir, ya que «TIE Fighter» nos da una oportunidad para pilotar sus naves y ganar batallas con la mismas. Por eso a «TIE Fighter» le damos nuestra portada este mes. Pero no todos "los malos" van a tener tanta suerte: «Marbella Vice», la última "pasada" de Álex de la Iglesia, pone las cosas en su sitio... Pero la mejor forma de que todo esté en su sitio es ordenarlo, por eso también os ofrecemos un índice de juegos desde nuestro pasado número 50.

Uno empieza a hablar de cosas, y se le olvida casi lo más importante: Summer Costumer Electronics Show Chicago 94, o lo que es lo mismo, la más concurrida feria de software y hardware del verano. En nuestro número os presentamos las más importantes novedades. Pero también os destacamos seis Patas Arribas de bandera; «Beneath a Steel Sky», «Yumemi Mystery Mansion», «Igor Objetivo Uikokahonia», «Dragon´s Lair» «Red Hell» y «Pagan, Ultima VIII».

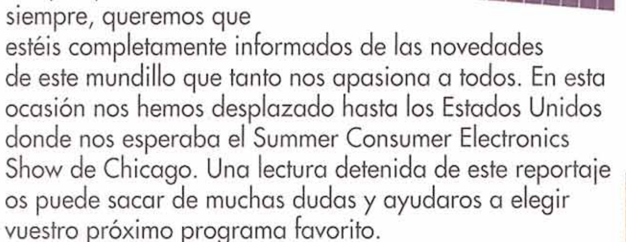
Recuperados casi del balonazo que nos propinó el Mundial U.S.A., a nuestras manos llegan programas de distintos géneros, como «Xplora 1», «Great Naval Battle 2», «Hell Cab», «Hexx», «Might & Magic V», sin olvidar los de fútbol, claro está, como es el caso de «Planet Football» o International Sensible Soccer». Y creemos que eso esto todo por este caluroso mes. En septiembre, ya veréis, mucho más.



5 MEGAJUEGO
TIE FIGHTER

Como era de esperar, y después de que en nuestro número anterior fuera una excelente Preview, «TIE Fighter» se ha convertido en nuestro Megajuego de agosto. El avance del Mal es imparable y nosotros no nos vamos a oponer al mismo. Al revés, nos aliamos a las fueras oscuras para, por una vez en nuestra vida de guerreros, acabar con el Bien...

7 REPORTAJE:
S.C.E.S. CHICAGO´94



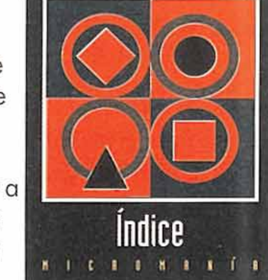
Nunca faltamos a las obligadas citas que el calendario ferial nos impone. Los certámenes que centran su actividad en el software y el hardware de entretenimiento son nuestro objetivo. Y lo son porque, como siempre, queremos que estéis completamente informados de las novedades de este mundillo que tanto nos apasiona a todos. En esta ocasión nos hemos desplazado hasta los Estados Unidos donde nos esperaba el Summer Consumer Electronics Show de Chicago. Una lectura detenida de este reportaje os puede sacar de muchas dudas y ayudaros a elegir vuestro próximo programa favorito.

14 MARBELLA VICE



¿Cuál fué vuestra primera impresión después de ver de «Acción Mutante»? Si os van los aires renovadores de Álex de la Iglesia, lo mejor que podéis hacer es seguir sus argumentos hasta el universo de las recreativas y el CD-ROM, porque su última locura es un videojuego llamado «Marbella Vice». Tenéis que ayudar a Catherine Fulop a conseguir que Marbella –sí, sí, la Marbella de Gil y Gil–, caiga rendida a sus pies. Suerte, puntería y a por la moza...

17 ÍNDICE



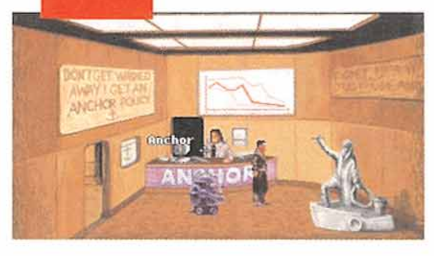
La mejor manera de saber dónde está el artículo de ese juego que tanto te gustó, o ese Patas Arriba que te solucionó un fuerte dolor de cabeza, es recurrir a este índice que hemos elaborados con datos y contenidos de nuestra revista Micromanía desde su número 50. Aquí tenéis toda la información que podáis necesitar sobre los últimos 25 números de la revista de videojuegos "más grande" del mercado...

34 PUNTO DE MIRA
PLANET FOOTBALL



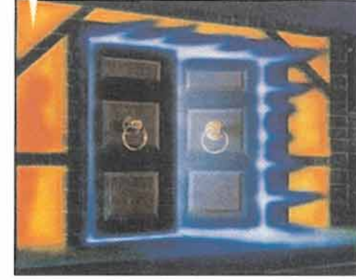
Después de la borrachera de fútbol que hemos tenido con el Mundial U.S.A.´94, hay que ver este espectáculo de masas desde otro punto de vista... Infogrames nos ayuda a introducirnos en el campo de juego de la mano de «Planet Football», un programa que hará las delicias de todos los aficionados.

48 BENEATH A STEEL SKY



Con una estética que mezcla la era postindustrial y la postnuclear, «Beneath a Steel Sky» se perfila como uno de los programas con más adicción del presente año. Por esta misma razón os ofrecemos la solución a todos sus rompecabezas, para que os podáis mover con toda libertad por sus rincones y salgáis vencedores en la lucha contra las fuerzas dominantes. A pesar de que un cielo gris no nos deja ver el sol, nosotros os ofrecemos algunos rayos de sol.

52 YUMEMI MYSTERY MANSION

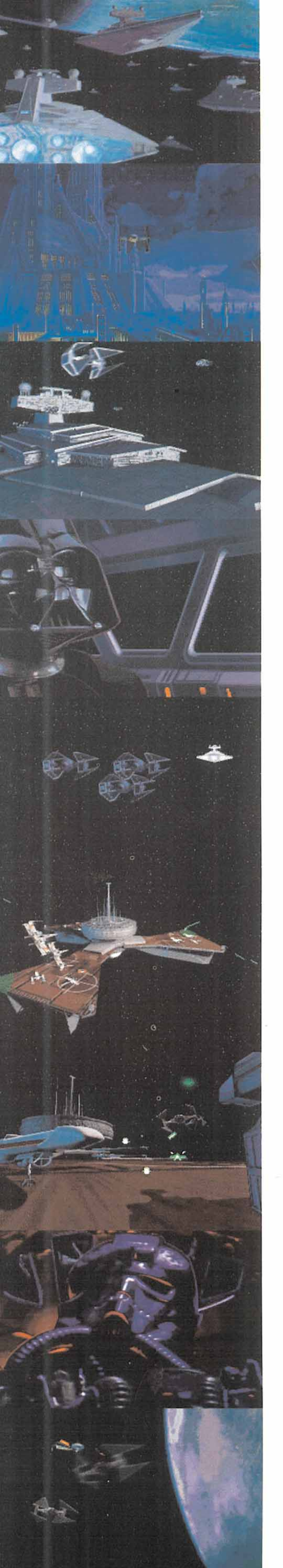



Es un espectáculo visual total. Es una maravilla de la programación. Es..., «Yumemi Mystery Mansión». En formato Mega CD –del que han aprovechado absolutamente todas sus posibilidades–, este revolucionario programa os hace vivir experiencias únicas. Para aquellos que no podáis vivirlo a tope, porque os parezca algo difícil, aquí tenéis su Patas Arriba. Y es que sabemos que una maravilla así se merece ser jugada hasta el final...

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión **Subdirectores Generales** Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría, Oscar López (Ayudante) **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Jefes de Sección Francisco Delgado, Francisco J. Gutiérrez **Redacción** Oscar Santos, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones), Margarita F. Montijano **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Fotógrafo Pablo Abollado **Corresponsales** Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Antonio De Cárcer, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A. Tel. : (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por

MEGA juego

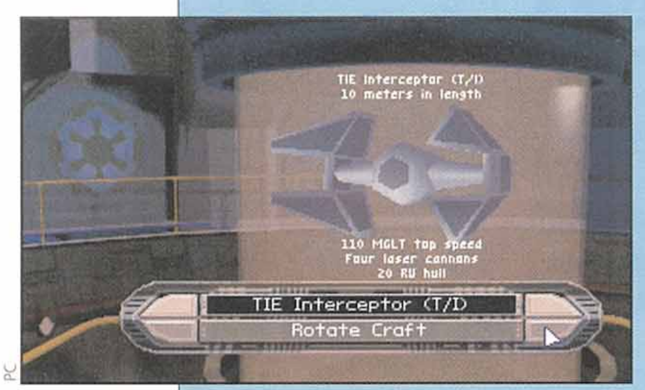
Bienvenidos a la Flota Imperial, donde el objetivo primordial de todo soldado debe ser el servicio a nuestro señor Palpatine, y la victoria sobre el enemigo rebelde. La gloria del Imperio se ve aumentada día a día por los mejores pilotos espaciales de todos los tiempos, formados a las órdenes de Lord Darth Vader. Cualquier meta es posible si se tiene fe en el inmenso poder que la Fuerza pone en nuestras manos. No lo rechacéis. Un poder que puede ayudarnos a conquistar el universo entero... Sí, es divertido ser malo.



PC

El hangar principal nos permite el acceso inmediato a los secretos más celosamente guardados del Imperio: naves, planes de invasión, simulaciones de combate...

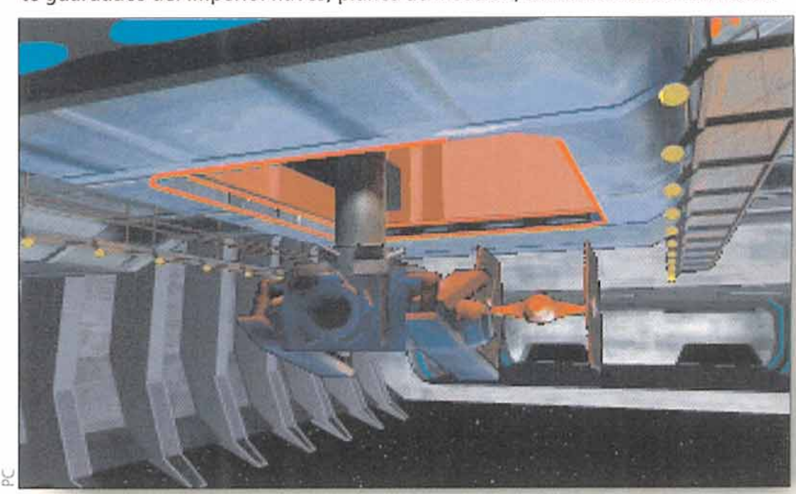
La información es vital



PC

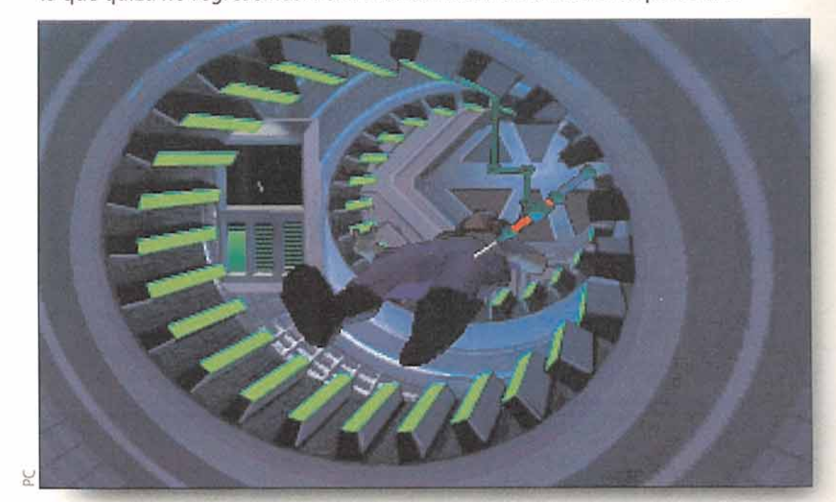
El "Tech Room", idéntico al que existía en «X Wing», consiste en una habitación en la que podremos obtener cumplida información sobre los diferentes tipos de naves y cazas que existen en el juego. Aunque puede parecer algo anecdótico y decorativo, es bastante importante para conocer a nuestros enemigos, y nuestras propias limitaciones, a la hora del combate.

Armamentos, velocidad punta, sistemas de defensa, opciones de salto al hiperespacio, capacidad de carga, etc. Todo lo conoceremos en esta base de datos a la que se accede por el hangar principal, y que puede ser vital para futuros acontecimientos, sabiendo si es correcta la decisión de atacar a determinadas naves, o una retirada sería la mejor salida.



PC

¡Allá vamos! Dispuesto para el combate, el TIE Fighter se lanza a una aventura de la que quizá no regresemos. Pero el lado oscuro de la Fuerza es poderoso.



PC

Desagradable situación la de salir herido en una batalla, pero con algo de fortuna y los cuidados necesarios nos podremos recuperar en poco tiempo.

La hora de la venganza

- LUCASARTS
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA, MCGA**
- **SIMULADOR DE COMBATE**

Se ha hecho esperar. Más de lo deseable pero, al fin, «TIE Fighter» es una realidad. Una realidad adorable, por cierto, pese a que alguno piense que eso de estar en el bando "equivocado" no debe ser demasiado bueno. Claro que, antes que nada, convendría aclarar a que nos referimos con eso del bando equivocado.

«TIE Fighter», como muchos ya sabréis, o podréis suponer, nos lleva –una vez más– al fantástico universo de héroes y malvados creados por George Lucas para su trilogía cinematográfica de «Star Wars». Tras programas como «Rebel Assault» o «X Wing», es posible imaginar que el tema está demasiado manido, o que no puede dar mucho más de sí. Empecemos diciendo que «TIE Fighter» no es, realmente, un programa "nuevo". Básicamente, a nivel de juego y desarrollo de la acción, los puntos coincidentes con «X Wing» son numerosos, ya que, en esencia, nuestra tarea es idéntica: pilotar cazas espaciales, luchando contra todo lo que se nos ponga por delante en un número –bastante elevado, por cierto– de misiones con objetivos concretos. ¿Conocido? Sí, que duda cabe. Pero cuando esta tarea la llevamos a cabo con unos protagonistas tan atípicos como Darth Vader y los seguidores del lado oscuro de la Fuerza, la cosa se pone tremendamente interesante.

DESDE EL LADO SALVAJE

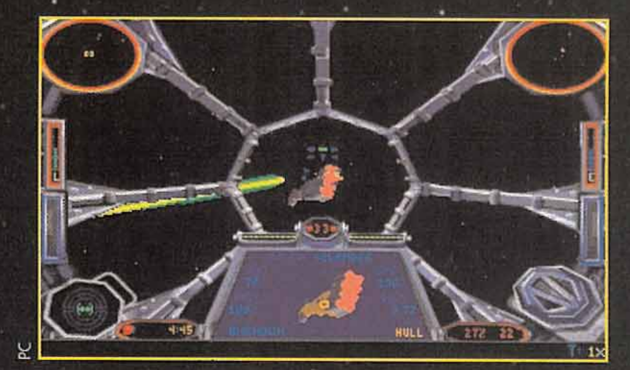
Los aficionados al cine ya sabrán que los personajes "malos" de las películas –al menos en las buenas películas– suelen estar dotados de una personalidad y una entidad que, difícilmente, sus oponentes en la ficción llegan a igualar. Para muchos, la saga de «Star Wars» no pasa de ser una adaptación futurista de un género tan trillado como el "western", con malos-malísimos, y héroes perfectos, guapos y saludables, al tiempo que algo tontuelos. Pero, pese a todo, pese a la simpleza de los argumentos de los malvados, el morbo que produce combatir a aquellos que, en teoría, son la encarnación de la bondad en el universo.

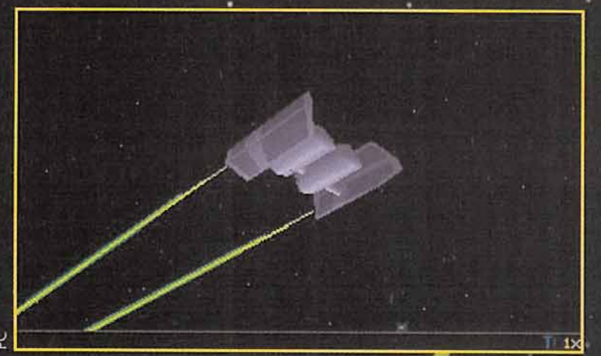
«TIE Fighter», en cuanto a argumento, no da más de sí. Es similar a «X Wing» en su estructura. Aunque ahí se acaban las similitudes. Porque si por algo puede destacar este nuevo proyecto de Lucas es por su depurada técnica y altísima calidad. razones más que suficientes como para justificar su aparición.

LA CALIDAD ANTE TODO

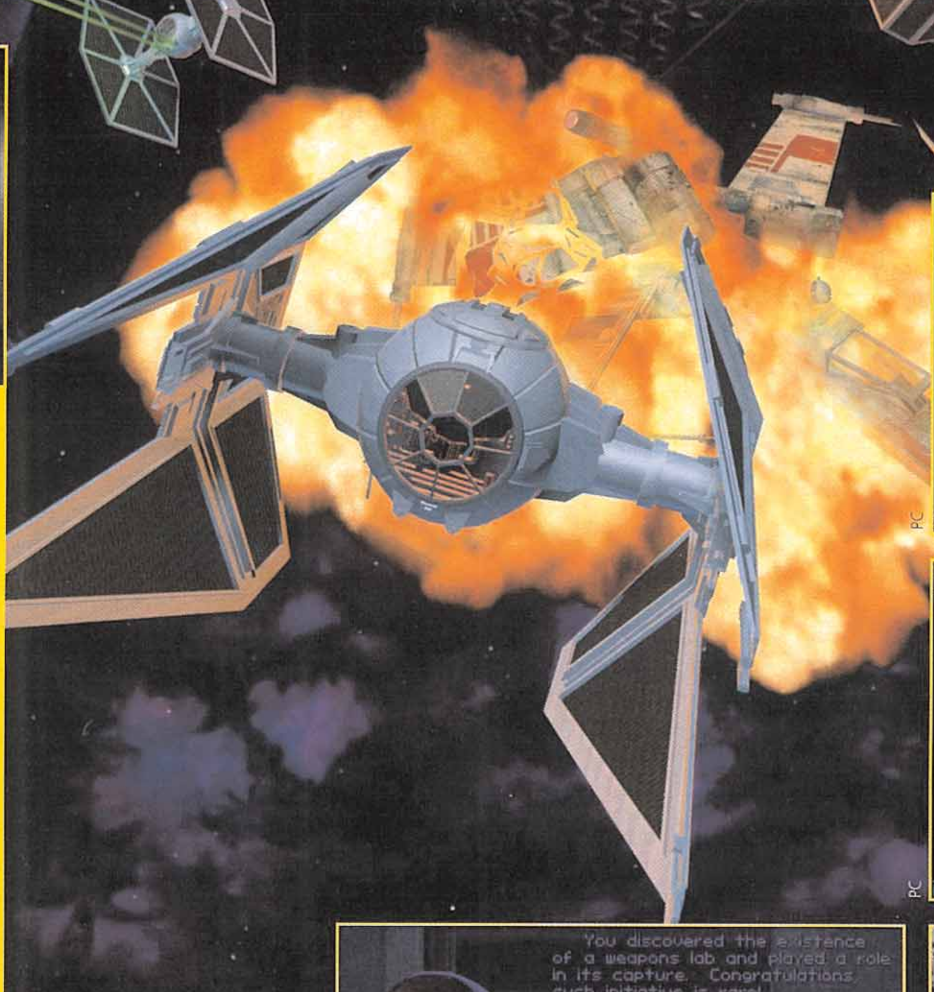
Los cerebros responsables del diseño de «TIE Fighter» son los mismos que, en su día, llevaron a cabo «X Wing». Lawrence Ho-

TIE FIGHTER





El bombardero TIE es una de las naves más versátiles de todo el Imperio. Combina a la perfección potencia en el ataque con agilidad y maniobrabilidad. Casi perfecto.





Las batallas contra la alianza

Una vez superados los entrenamientos y el simulador, y una vez que hayamos adquirido los conocimientos suficientes sobre las naves del imperio y las rebeldes, estaremos –al menos en teoría– preparados para la acción. Como en la vida, de la teoría a la práctica puede mediar un abismo. Por eso, es posible que las primeras misiones que realicemos no nos salgan tan bordadas como podríamos pensar en un principio. Sin embargo, la experiencia es la que nos ayudará a salir adelante, poco a poco.

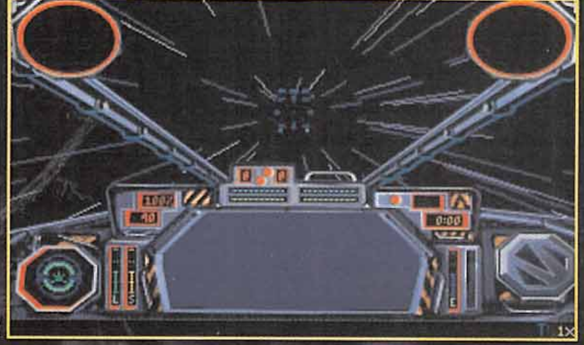
En un primer momento, se nos permite entrar a cualquiera de las cuatro misiones disponibles: Aftermath of Hoth, The Sepan Civil War, Battle on the Frontier y Conflict at Mylok IV. Lo que ocurre es que cada una de ellas se divide en varias fases, accesibles tan sólo una detrás de otra. Aquí no podremos elegir nave, ya que todo se basa en el objetivo a cumplir, debiendo pilotar la que nos asignen los mandos. Muy importante también es la consulta a los oficiales, los mapas estelares y a cierto personaje que nos informará sobre unos objetivos secundarios –y secretos– que pueden ayudarnos, de completarlos con éxito, a ascender rápidamente en el escalafón.



Misiones relámpago, y objetivos concretos es lo más habitual. Sin embargo, habrá ocasiones en las que nuestra tarea será mucho más compleja.







TIE Fighter (T/F) Level 1
The training course consists of a circular track filled with targets and obstacles. Targets appear as multi-colored pyramids and yellow spheres. If you shoot a target, you will receive a time bonus. Try to reach the end of each level before time runs out.

lland y Edward Kilham son las cabezas visibles del equipo que ha vuelto a sorprendernos con un programa rebosante de calidad.

En el momento en que se lanzó «X Wing», todos –o casi todos, incluidos los programadores– estábamos de acuerdo en que se trataba de un juego excepcional a todos los niveles, y que podía marcar un hito en los simuladores de combate. No ha llovido demasiado desde entonces, pero un período relativamente corto en este mundo del software, puede marcar una diferencia brutal en cuanto a considerar un juego como algo bueno, o realmente genial. Por eso, el camino que LucasArts ha tomado, cuando se decidió a acometer el diseño de «TIE Fighter» se ha orientado hacia la técnica, más que a los contenidos.

Contando con que las opciones de juego no han variado demasiado, con respecto a «X Wing», con entrenamientos, múltiples misiones, posibilidad de pilotar distintas naves –ahora pertenecientes al imperio, eso sí–, etc. veamos cuales son las nuevas virtudes que Lucas ha dado al programa.

UNA REALIZACIÓN IMPECABLE

En primer lugar, es inevitable observar como los gráficos se han trabajado de manera increíble hasta llegar a un nivel excelente. La aplicación de la técnica "gouraud" ha producido unos resultados sensacionales, fácilmente apreciables, sobre todo, en los cazas, tanto imperiales como rebeldes, ofreciendo un alto realismo para lo que podemos pensar que el diseño vectorial de los sprites da de sí. Pero esto sólo haría un juego muy bonito gráficamente, si no se acompañara de otras cualidades. Cualidades como la velocidad de la acción, y la exagerada maniobrabilidad de las naves y el preciso control –con un buen joystick– que ofrece «TIE Fighter». Precisamente, este es uno de los aspectos más notablemente trabajados y mejorados con respecto a «X Wing». Lo que no ha cambiado en exceso son los controles, debiendo manejar a un tiempo ciertas teclas en conjunción con el joystick, aunque con dominar unos cuantos comandos es fácil superar un buen número de misiones.

En lo referente al sonido, las voces digitalizadas y la música crean un ambiente perfecto, que puede resultar impactante al máximo si se dispone de alguna de las tarjetas de última generación, como la SB AWE 32.

Casi resulta difícil de creer que todo lo que «TIE Fighter» muestra en pantalla, empezando por la espectacular intro –una más de esas geniales presentaciones a las que Lucas nos tiene acostumbrados– y las diferentes secuencias cinemáticas, continuando con una acción frenética, unos gráficos preciosistas y una jugabilidad brutal, vengan de un programa que ocupa poco más de quince megas en disco duro, pero así es. El resultado –por otra parte esperado– es una adicción impensable, y un juego sensacional. Poco más hay que decir, excepto que «TIE Fighter» será, con total seguridad, uno de los mayores éxitos de Lucas para esta temporada. Con joyas como ésta, no es difícil llegar donde LucasArts ha llegado. Chapeau!

F.D.L.

Crear al piloto perfecto

Los entrenamientos son un punto importantísimo en «TIE Fighter». Nos ayudarán a familiarizarnos con las naves, descubriremos trucos de navegación, aprenderemos a orientarnos en el espacio, empezaremos a comprender como funcionan los radares, nos acostumbraremos a las distintas vistas de la nave, etc.

Esta fase se desarrolla en el interior de un circuito en forma de anillo, con diversas secciones en las que tendremos que abatir varios blancos, fijos y móviles, y que pasa, poco a poco, de un nivel de dificultad mínimo a uno final algo desquiciante. Sin embargo, lo más aconsejable en las primeras partidas es seleccionar opciones de invulnerabilidad y armamento inagotable, hasta que cojamos algo de confianza. Posteriormente, podremos entrar "a pelo", para prepararnos adecuadamente para los combates –tanto simulados como reales– que tendremos que llevar a cabo.

Máquinas de guerra

Las naves que «TIE Fighter» permite pilotar, como ocurría en «X Wing», no se limitan a los modelos que dan nombre al juego. Los TIE avanzados, los bombarderos y las lanzaderas imperiales estarán a nuestra disposición, en numerosas ocasiones, según los objetivos a cubrir en cada misión en particular. Cada uno de estos avanzados aparatos, cuenta con unas características específicas de armamento, velocidad punta, posibilidad de saltar al hiperespacio, etc. que tendremos que aprender y controlar a la perfección, para poder desempeñar un buen papel ante Darth Vader y sus oficiales.

Los controles básicos son bastante similares entre todos los modelos, pero a medida que vayamos avanzando en las misiones, observaremos que será necesario, en ocasiones, tener muy claros algunos detalles de manejo y vuelo para no dar al traste con todo.

Combates de salón

Antes de entrar en acción real, el aprendizaje de tácticas de ataque y evasión, así como la interpretación de órdenes y su cumplimiento efectivo, debe realizarse en el "Combat Chamber", un simulador, similar al usado en los entrenamientos, pero que nos situará en escenas simuladas de combate espacial.

Es el equivalente al conocido "Historical Combat" de «X Wing».

Aquí es donde empezaremos a hacernos una idea bastante aproximada de nuestra habilidad como pilotos, comprobando si estamos preparados para afrontar cualquier misión con ciertas garantías de éxito, o si, por el contrario, aún estamos demasiado "verdes". El desarrollo de cada misión simulada se efectúa en función de la nave escogida, pudiendo elegir entre las cuatro que el Imperio posee.

TIE Fighter (T/F) Mission 1
Learn to use your sensors and the different cockpit views while you practice your gunnery skills against fixed targets. Then attack moving Z-95 target drones.

Protagonistas de la película



El "film room" es otro de los apartados rescatados de «X Wing». La comprobación, mediante una película que podemos rodar en cada misión, de nuestros éxitos, o fracasos, nos ayudará a depurar errores y a descubrir la manera de mejorar en el combate.

Es posible visualizar estas minipelículas de todas las formas imaginables, ayudándonos de distintas posiciones de cámara, rebobinando, avanzando la imagen, etc. Pudiendo salvar en disco duro todas las que queramos.

También hay que hacer notar que sólo podremos acceder a estas filmaciones si nos hemos acordado de accionar la cámara en pleno combate, y una vez acabado el mismo.

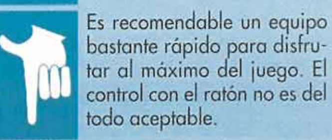
Todas estas son opciones manuales, y que nos pueden venir muy bien en las primeras partidas que juguemos con «TIE Fighter».

92

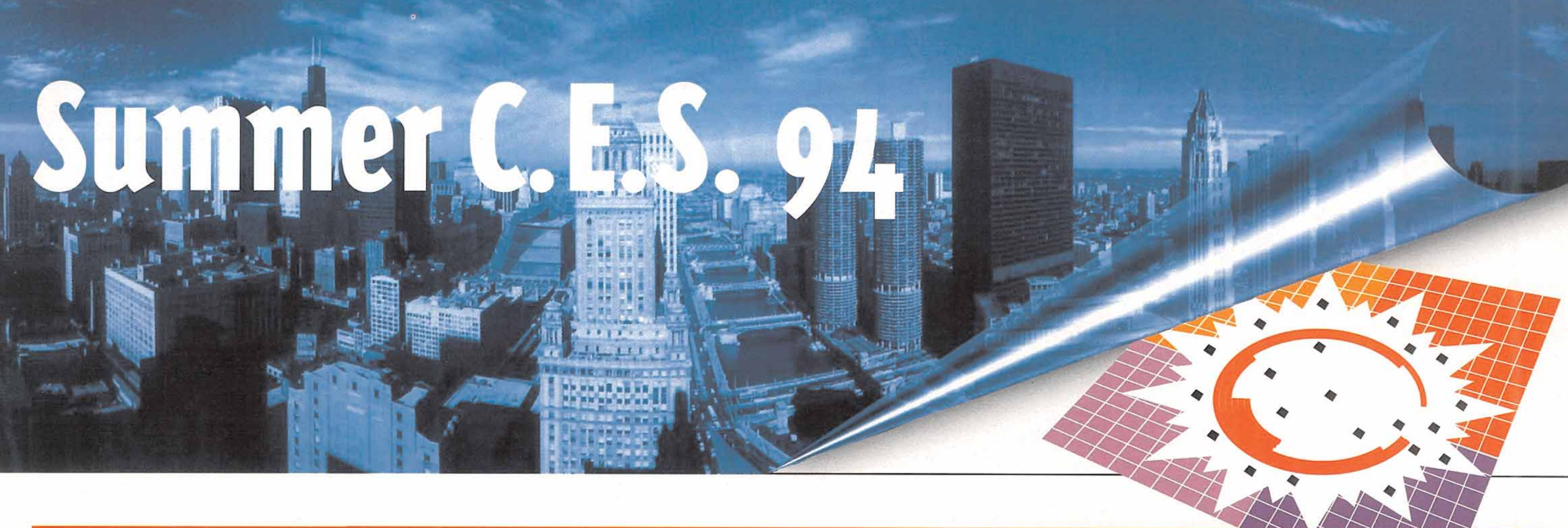
ORIGINALIDAD	45
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	94
SONIDO	92
DIFICULTAD	78
ANIMACIÓN	94

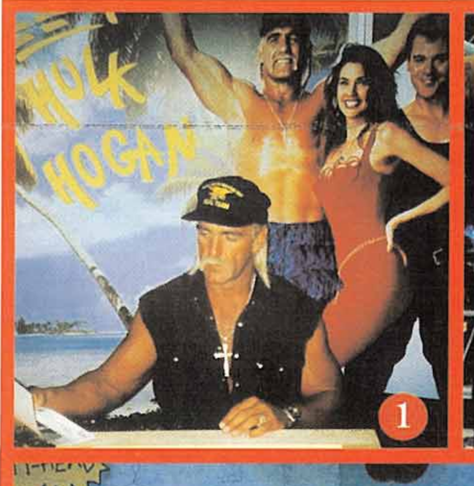


Casi todo. Desde la intro, hasta la secuencia de muerte de los pilotos. También la acción frenética y el perfeccionista diseño.



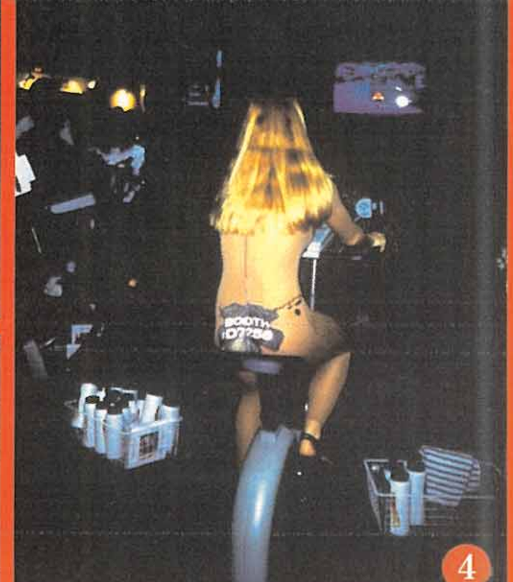
Es recomendable un equipo bastante rápido para disfrutar al máximo del juego. El control con el ratón no es del todo aceptable.

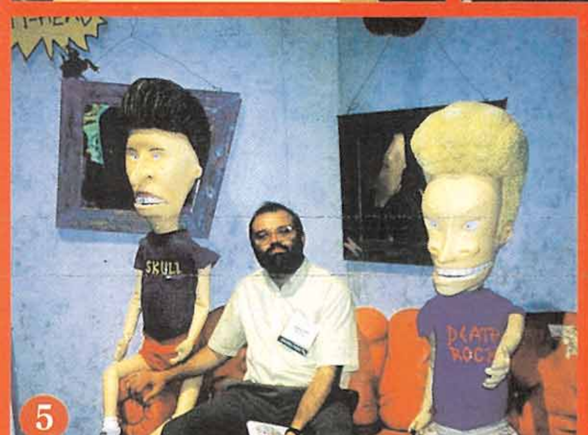


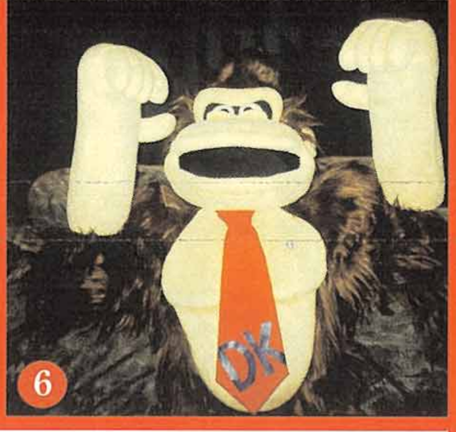


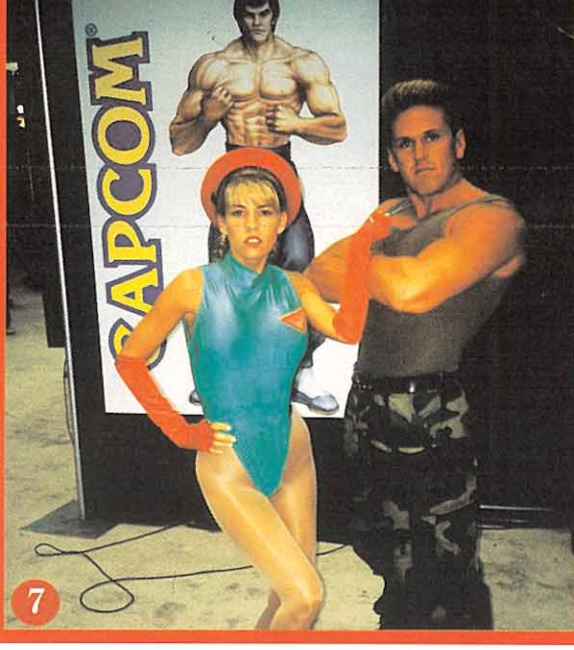


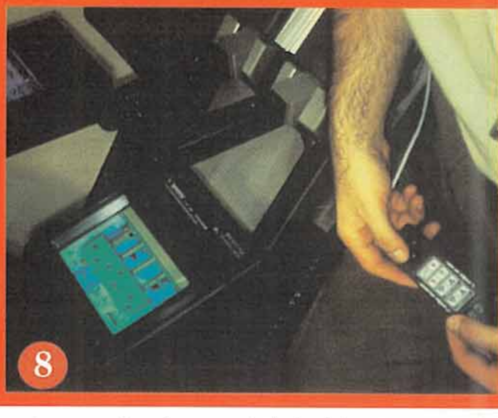












1.- Hulk Hogan estuvo presente en la feria de Chicago para promocionar un programa, basado en una película, del que es protagonista. 2.- Konami ha desarrollado y aplicado en sus programas técnicas que permiten la utilización de periféricos como pistolas de una forma espectacular. 3.- Pero no sólo fue Konami la compañía que utilizó este tipo de "instrumentos"; el SCES estaba plagado de empresas con este tipo de productos. 4.- Conectando una bicicleta estática a nuestra Super Nintendo podremos hacer viajes virtuales "exactamente" a los de Induráin... 5.-Nuestro director, Domingo Gómez, posa junto a los famosísimos protagonistas de la serie americana de televisión, «MTV's Beavis & Butt-Head», de los que se ha hecho un programa. 6.-«Donkey Kong Country» es la realidad hecha juego del proyecto inicial de colaboración entre Silicon Graphics y Nintendo. 7.- Por fin salió «Super Street Fighter II»... 8.- Nintendo ha creado un interesante dispositivo para que los pasajeros de un avión disfruten plenamente de su viaje jugando, encargando compras y menús, etc...

VIDEOJUEGOS MADE IN

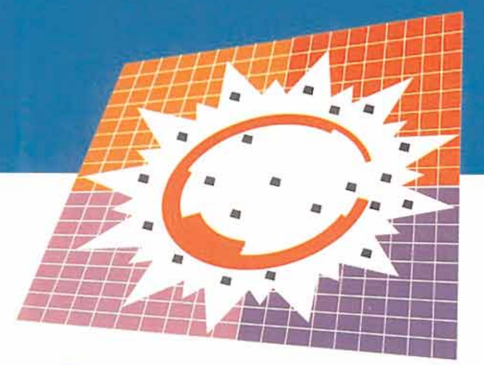


La edición de verano del Consumers Electronic Show se acaba de celebrar ende Chicago. Mientras se jugaba el Mundial de Fútbol a escasos metros del lugar, el S.C.E.S. abría sus puertas a los cientos de miles de visitantes que abarrotaron sus miles de metros cuadrados de stands con las más importantes compañías procedentes de todos los lugares del planeta. En esta feria pudimos ver los adelantos más impresionantes que llegarán hasta nosotros en los próximos meses. Se trató de un espectáculo a lo grande, en el más puro estilo americano. Una auténtica feria de lujo "made in U.S.A.".

Hay cuatro espectáculos mundiales en los que se reúnen todos los que tienen algo que decir en el mundo de la electrónica de entretenimiento. El fórum europeo tiene lugar en Londres dos veces al año, en primavera y en otoño, y el americano en Chicago y Las Vegas en verano e invierno. Esta vez le tocaba el turno a la ciudad de Chicago y en ella estuvimos la gente de Micromanía.

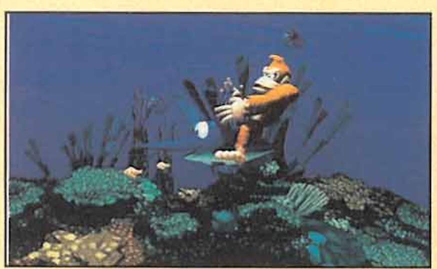
Lo que más llama la atención del S.C.E.S. es la grandiosidad del evento. Sus naves son de un impresionante tamaño y los stands no tienen nada que ver con los que se pueden ver en las ferias europeas. Claro que el mercado americano es el que marca la pauta y en él es donde las grandes compañías invierten sus beneficios sin pudor. Además no debemos olvidar que muchas de las empresas más importantes del mercado están basadas en suelo del país del presidente Clinton.

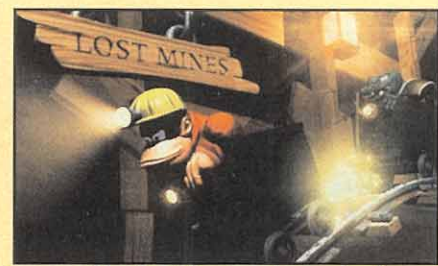
Pues una vez que os hemos contado lo más impresionante de esta feria nos vamos a dejar de rollos, no es nuestra intención aburriros, y vamos a comenzar con lo que todos lleváis esperando desde el principio de este artículo. Así, con todos vosotros, las compañías...



Summer C.E.S. 94

El imperio del fontanero Mario





Nintendo es, sin duda, la más importante compañía de videojuegos a nivel mundial. Sólo su más directo competidor, Sega, puede hacer sombra al gigante japonés que una vez más se volcó en el S.C.E.S. Sus nuevos productos son tan espectaculares que es difícil darse cuenta de su futuro volumen de negocio tanto en América como en el resto de los países en los que el gigante nipón ha extendido sus tentáculos.

Podemos empezar contándoos que el famoso Project Reality, la súper consola desarrollada a medias con Silicon Graphics, ha cambiado de nombre. El que parece será el definitivo es Ultra 64. Y en el show se pudieron ver, en pase estrictamente privado y sin posibilidad de obtener imágenes, "sorry", chicos otra vez será, dos juegos desarrollados para la nueva máquina. Sus nombres: «Cruisin U.S.A.» y «Killer Instinct». Ultra 64 saldrá a la venta en otoño del 95 en América y Japón, su precio rondará los 250 dólares (cerca de cuarenta mil pesetas).

En lo referente a juegos para las consolas actuales llamaba poderosamente la atención «Donkey Kong Country». Se trata del retorno del mítico gorila de los primeros arcades de Nintendo a la actualidad. Para este re-estreno se ha utilizado un sistema denominado ACM (Advanced Computer Modelling). El ACM funciona bajo estaciones de trabajo Silicon Graphics y los gráficos resultantes son tan espectaculares como podéis ver en las imágenes. También el chip FX tuvo su protagonismo en el S.C.E.S. La segunda generación de la tecnología Súper FX proporciona gráficos más fluidos y animaciones más detalladas en 3D. El primer juego en incorporarlo será «Stunt Race FX».

Y para terminar, la inevitable lista de lanzamientos para los próximos meses: «Uniracers», «Tin Star», «Illusion of Gaia», «Tetris 2», «Super Punch Out» y «Mario´s Woods». Como podéis comprobar, Nintendo no se detiene nunca. Y esperemos que no lo hagan jamás.



Salones recreativos

Esta firma estadounidense siempre se ha caracterizado por intentar trasladar el ambiente y las grandes emociones de los salones recreativos al hogar de los jugadores. Fiel a esa línea, presentó títulos como «Maximum Carnage» para Mega Drive; «WF Raw» para Mega Drive, Super Nintendo, Game Gear y Game Boy (con todo el sabor de la lucha americana); «Nigel Mansell´s Indy Car Racing» para Super Nintendo y Mega Drive (una auténtica pasada de revoluciones); «NFL Quarterback Club» para Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy y Game Gear (otra "americanada", esta vez con el fútbol americano como tema central); «Stargate para esas mismas consolas (una frenética aventura de ciencia ficción) y «True Lies», también en esos formatos (acción pura y dura).

Y mención aparte merece la esperada conversión a Mega CD de uno de los fenómenos de la temporada baloncestística: «NBA Jam».



Puños de acero

El acero y los puños son una constante en Capcom. Así quedó demostrado una vez más en Chicago, donde la compañía japonesa presentó su flamante versión de «Street Fighter: Super Street Fighter II» para Super Nintendo y Mega Drive. Otra de las estrellas rutilantes de Capcom es Mega Man, que se volverá a dar una pasada por Super Nintendo («Mega Man X 2») y Game Boy («Mega Man 5»), además de estrenarse en Mega Drive («Mega Man-The Wily Wars»).

Otras novedades serán: en Super Nintendo, «Soccer Shootout» (un interesante simulador de fútbol), «Bonkers» y «The Great Circus Mystery» (con la factoría Disney de telón de fondo), «Saturday Night Slam Masters» (lucha americana a toda pastilla), «Captain Commando» y «X-Men» (tras la estela del cómic), y «Demon´s Crest» (una aventura de lo más movidito). En Mega Drive veremos «The Punisher», «Saturday Night Slam Masters» y «The Great Circus Mystery».

COMPTON´S NEWMEDIA

Los especialistas

En esta compañía tienen las cosas muy claras y diferencian perfectamente entre sí los productos que van a lanzar en breve. Así, en la feria de Chicago nos enseñaron sus programas infantiles, que llevarán los siguientes nombres: «The Berenstain Bears Songs from Bear Country», «The Human Calculator», «Zoo Opolis» y «Rescue the Scientists». En lo referente a programas serios..., Compton´s Newmedia cuenta con un catálogo extensísimo. De este modo, en el género de enciclopedias encontramos, «Compton´s Interactive Encyclopedia» y «Animal Kingdom»; en consultas, «USA Today, The ´90s, Volume I», «The Oxford English Reference Library», «The New Bible Library», «U.S. Presidents» y «Multimedia Environments»; en cuentos clásicos, «20,000 Leagues Under the Sea», «Beauty and the Beast» y «The Adventures of Pinocchio»; en educativos, «Talking Jungle Safari», «Learing at Home», «DinoSource», «Lyric Language Spanish»; en música y entretenimiento, «Jazz: A Multimedia History», «The Grammy Awards: A 34-Year Retrospect», «Heart: 20 Years of Rock & Roll», «An Introduction to Classical Music» y «Mega Movie Guide»; y en software de negocios, «Executive´s Factomatic», «Information U.S.A.» y «Secrets of Executive Success».



Cine informático

Una de las novedades que Gametek presentaba en su stand era una serie de películas clásicas en formato CD-ROM para PC, MAC, CDI, y CD32. Entre los títulos más carismáticos, se encontraba uno de los clásicos del cine de terror como es «La Noche de los Muertos Vivientes», o dos comedias como «Charlie Chaplin» y «Abbot y Costello».

Gametek no olvida ningún formato: para todos habrá un lanzamiento. Para Amiga 1200, CD32, PC y CD-ROM aparecerán «First Encounters», «Star Crusader» y «Bureau 13». También para 3DO había previsto un título, «Quarantine», que saldrá en noviembre. Pero los lanzamientos estrella de la compañía serán «Hell» y «Terrorist Assault», dos espectaculares juegos para CD-ROM, el segundo también para PC, con unos increíbles gráficos y escenas animadas en 3-D.

Las consolas tampoco se quedarán atrás sobre todo la Súper Nintendo, para la cual aparecerán «Spectre», «Humans 1», «Yogi Bear», «Tarzán» y «Brutal», un impactante arcade de lucha en la línea «Street Fighter». Para Game Boy, además de «Yogi Bear» y «Tarzán», aparecerá un frenético juego de coches con el nombre de «Gameboy Racing», todo esto a partir de septiembre de este año.

INTERPLAY

Apuesta por el CD-ROM

Una montaña de programas llevaron los responsables de Interplay a la feria. Empezamos por «Cyberia» para PC CD-ROM, una aventura en la que la acción se entremezcla en el desarrollo, y que cuenta con unos gráficos exquisitos. «Kingdom: The Far Reaches» es un programa similar en cuanto a concepción y gráficos a los de la serie «Dragon´s Lair» que aparecerá en PC CD-ROM y 3DO. También para CD de PC estará disponible «Stonekeep», un fantástico juego de rol cuyo aspecto nos recuerda a los gráficos de «The 7th Guest». «Voyeur» será una aventura en la que se mezclan el suspense y el erotismo. Aparecerá a finales de año en formato CD para PC y Macintosh.

Uno de los programas que más atrajo nuestra atención fue la segunda parte de «Dungeon Master» para PC que llevará por nombre «Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep». Los gráficos han sido mejorados y el interface sigue siendo el mismo. Dentro de la serie de educativos protagonizados por Mario, nos presentaron dos programas: «Mario Teaches Typing» y «Mario´s Game Gallery». Para aquellos que tengan ansias de conquista espacial, Interplay nos propondrá disfrutar de «Space Federation» (antes denominado «Star Reach»), un juego de estrategia en el que podrán participar varios jugadores simultáneos. También nos enseñaron algunas imágenes de cuatro títulos para PC CD-ROM: «Zombie Dinos from the Planet Zeltoid», «Bridge Deluxe II with Omar Sharif», «SimAnt» y «Star Trek: Starfleet Academy». Y para la máquina del futuro, el 3DO, pudimos ver dos títulos aparecidos hace algún tiempo en PC: «Battle Chess» y «Another World».



La calidad del líder

LucasArts se presentó en la feria con el orgullo que da el de haber realizado el CD-ROM más vendido en toda la historia. Nos



Canastas tan espectaculares como esta podréis ejecutar en «NBA JAM» de Acclaim.



La acción total de la próxima temporada estará representada por «The Punisher» de Capcom.

SNES

El simpático oso Yogi os hará vivir muchos buenos ratos en el programa de «Yogi Bear» de Gametek.



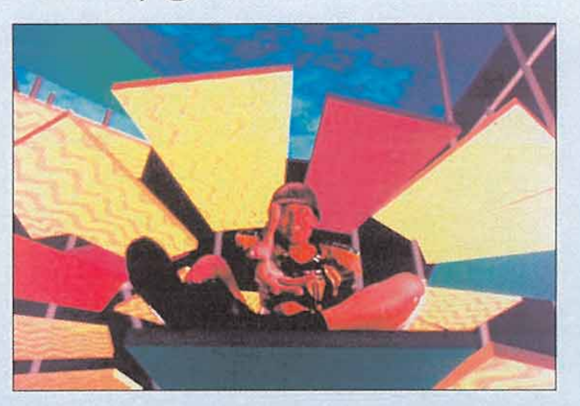
Un nueva máquina para el argumento clásico de «Kingdom: The Far Reaches», de Interplay.

referimos a «Rebel Assault», que va ya por el medio millón de unidades vendidas, aunque a finales de año alcanzarán la cifra del millón en todo el mundo. Fruto de este éxito será la aparición de «Dark Forces», un CD-ROM para PC en el que tomamos el papel de un espía de la Alianza Rebelde que tiene que conseguir los planos de la estación de combate del Imperio. Utilizando una perspectiva en primera persona, nos recuerda a algunas fases de «Rebel Assault». Siguiendo con el tema de «La Guerra de las Galaxias», tuvimos la oportunidad de ver «Star Wars Screen Entertainment». Se trata como su nombre bien indica de un protector de pantalla que saldrá para PC y Macintosh, en el que se mezclan imágenes de la trilogía junto con explicaciones de anécdotas ocurridas tras las cámaras e incluso podremos poner un mensaje al estilo de las letras de presentación de las películas de la serie.

Cambiando de tercio, LucasArts nos tiene preparadas dos nuevas aventuras gráficas. Una llevará por nombre «Full Throttle», y nos trasladará al futuro en el que tendremos que luchar por la justicia en escenarios tanto en dos como en tres dimensiones. La otra, «The Dig», en la que el rey Midas de Hollywood –Steven Spielberg– ha realizado el guión hace ya cerca de cuatro años. Los gráficos son espectaculares y la calidad del sonido es la que nos proporciona el CD-ROM en el que aparecerá, lo mismo que «Full Throttle». Es probable que ambos productos aparezcan a finales de este año o comienzos del próximo.

¿3DO? Bien, gracias





Arranca, parece que inevitablemente el 3DO arranca en los States. De América, confiamos que pronto llegue a Europa y por añadidura a España. Más de cincuenta juegos se encuentran ya en catálogo y disponibles en las tiendas distribuidas a lo largo y ancho de la geografía americana. No vamos a haceros una lista exhaustiva pero si deciros que están en los estantes programas como «Rise of the Robots», «Mad Dog II: The Lost Gold», «Who Shot Johnny Rock?», «Sewer Shark», «Road Rash», «Soccer Kid», «Megarace», «Star Control II», «Night Trap», The Lost Files of Sherlock Holmes», «Alone in the Dark», «Out of This World», «Dragon´s Lair Time Warp», «Space Ace», «The 11th Hour», «Super Wing Commander», «The Horde», «Theme Park», «Battle Chess» y «Lemmings».

Otro de los títulos más fuertes para la próxima campaña en formato 3DO será sin duda «Super Street Fighter II Turbo». Así que preparaos para el comienzo de la era 3DO. Está al llegar. Y, por último, reseñar el acuerdo entre 3DO y Creative Labs por el que el segundo usará los chips de 3DO en sus nuevas tarjetas de PC. Esto permitirá compatibilidad total entre los dos formatos.



Los dioses nos visitan volando

Maxis se ha caracterizado en todas sus producciones por una elevada originalidad y un sistema de juego que atrayera al público y le hiciera participar totalmente en el desarrollo de la acción. Fruto de esta máxima será «Wrath of the Gods», una fantástica aventura en el más puro estilo de «Myst» o «Laberinth of Time». Por lo que pudimos ver, contará con unos gráficos diseñados a partir de fotografías reales de Grecia, y en ella tendremos la oportunidad de superar varias pruebas que toman como fondo mitos griegos como el de Hydra, el del Cíclope o el de Medusa. Por otro lado, contemplamos un programa de los mismos autores de «The Animals!» y que llevará por nombre «Daring to Fly». Se trata de una base de datos multimedia en el que se nos relatará de forma amena la historia de los intentos realizados por el hombre de volar, desde Icaro hasta nuestros días. Incluirá cerca de una hora de vídeo digitalizado más de dos horas de narración. Ambos programas, «Wrath of the Gods» y «Daring to Fly» aparecerán en formato CD-ROM tanto para PC como para Macintosh.



La nueva generación

La última frontera fue rebasada por los muchachos de Microprose a bordo de la nave espacial Enterprise, comandada por los protagonistas de «Star Trek: The Next Generation», que hará su aparición para formatos 3DO, PC CD-ROM y Super Nintendo. Este era uno de los programas más importantes de la compañía en el CES, pero no era el único, ni mucho menos. Junto a títulos tan conocidos como «UFO», «Subwar 2050», «1942», «Across the Rhine» o «Master of Orion» –ya aparecidos en nuestro país, o a punto de hacerlo–, podía contemplarse una inmensa variedad de juegos, como «Ultimate Football», «Master of Magic», «Colonization» –un juego creado por Sid Meier, el autor de «Civilization»–, versiones Macintosh de «Pirates! Gold» y «F–117A Stealth Fighter» o programas educativos como «Spacekids».

A todos ellos hay que añadir las diversas reediciones de lujo, que se están planeando basadas en títulos tan famosos «Tetris», con «Tetris Gold», para CD-ROM. Por cierto, Alexey Pajitnov firma también nuevos programas de la compañía –puzzles, por supuesto– como «Breakthru» o «Wildsnake», juegos que se podrán ver también en formato consola. No podemos olvidarnos, por último, del educativo «Animal Tales» o «Wild Blue Yonder», un título multimedia, primero de una serie basada en la historia de la aviación.

Microprose tampoco se olvidó del mundo de las consolas. «Iron Helix», para Mega CD; y «Obitus», «The Twisted tales of Spike McFang», «Michael Andretti´s Indy Car Racing» y «Civilization», para Super NES, venían a unirse a los que ya hemos mencionado con anterioridad.



Héroes mágicos

Esta firma americana llevó pocas cosas a la feria, pero muy buenas... Con un interface muy sencillo, unos gráficos en 3-D y más de 30 laberintos y escenarios, «Zephyr», para PC y PC CD-ROM, se perfilará como el simulador espacial de la próxima campaña. «Iron Cross» (PC) basa su argumento en batallas de la Segunda Guerra Mundial, e «Inherit the Earth» (PC CD-ROM) en la conquista de un territorio enemigo por parte de un ciervo, un jabalí y un zorro. Y con «Heroes of Might and Magic» cerramos el capítulo de la participación de New World Computing, Inc. Ellos crearon esta serie de "Might and Magic" y la conducen por donde quieren.



Simulación a la carta

NovaLogic nos sorprendió gratamente cuando nos mostraron las imágenes de sus tres nuevas y grandes, producciones para este año, programadas bajo la técnica Voxel Space. Como sabréis, dicha técnica es la que emplearon en «Comanche», la cual genera escenarios y objetos en 3-D con un realismo y una belleza gráfica inigualable.

Ahora esta técnica ha sido mejorada y puesta a prueba en un nuevo pack llamado «Comanche Over the Edge», donde 40 nuevas misiones nos pondrán a prueba, pilotando este fantástico helicóptero. Tampoco se quedaba atrás «Armored Fist», otro increíble programa con la técnica Voxel, el cual también es un simulador, aunque esta vez de tanques. Y terminando ya con el tercer lanzamiento que NovaLogic nos tiene preparado, y sin dejar de lado el género de los simuladores, «WolfPack» cerrará este ciclo de lanzamientos. Un juego que nos lleva al fondo del mar, en una simulación de combates navales entre submarinos y navíos de la marina alemana. Como veis, tanto para tierra, mar y aire, NovaLogic os brinda un menú de simulaciones muy apetitoso.



Camino del "INFERNO"

Lo más destacado del stand de Ocean fue la presentación de la continuación de «Epic», y que como todos sabréis ya a estas alturas, llevará por nombre «Inferno: The Odyssey



Una nueva y muy esperada aventura de LucasArts, «The Dig», nos espera en breve.



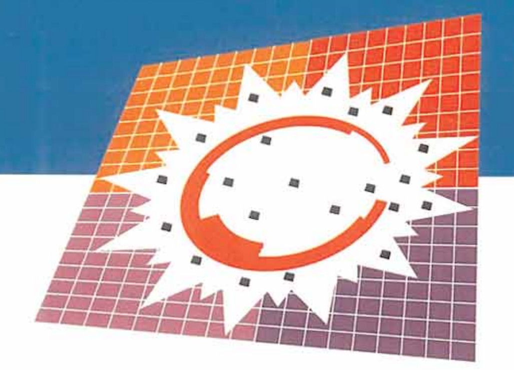
El reto de volar lo experimentaremos en «Daring to Fly» de la firma Maxis.



En «Inherit the Earth», de New World Computing, Inc., descubriremos secretos de nuestro planeta.



Así veremos a los barcos enemigos en «Wolfpack», de la compañía Novalogic.



Summer C.E.S. 94

Continues». Tendrá más de 700 misiones, gráficos espectaculares y scroll suave. Ha sido desarrollado para PC, PC CD-ROM, CD-32 y Amiga 1200. Y una mezcla entre este programa y «T.F.X.» dará como resultado «Iron Angel» (PC y PC CD-ROM). Y para este último formato Ocean ha realizado un programa en el que tendremos que derrocar a un gobierno sudamericano por medio de propaganda, intervención política o militar... Estará listo a finales del verano y tendrá por título «Central Intelligence».

En Amiga pudimos ver «Mighty Max» basado en un juguete muy popular en Europa y en EE.UU. También pudimos admirar algunas conversiones como «T.F.X.» para Amiga 1200 y CD-32 que estará disponible en breve y «PGA European Tour», «Mutant League Hockey» y «Crash and Burn» provenientes de Mega Drive para Amiga. Pero sin duda por la máquina que más han apostado los responsables de Ocean ha sido la Super Nintendo. Una auténtica avalancha de títulos nos esperan, de los que cabe reseñar «Theme Park», «Syndicate», «Madden NFL'95», «NHL'95», «Mr. Nutz», «NBA'95 Slamdunks», «The Shadow», «Mario Andretti Racing», «Green Lantern» y una aventura que tiene como protagonista a Michael Jordan.

Cuatro son los títulos que aparecerán en Game Boy en los próximos meses. «Desert Strike» y «Jungle Strike» nos pondrán a los mandos de un helicóptero enfrente de un montón de misiones. «Alien Olympics» es una olimpiada espacial con pruebas desarrolladas en tan insólito paraje y por último, «Mr. Nutz» se dará un paseo por la menor de Nintendo. Y para los usuarios de Mega Drive dos programas que han sido un éxito en Super Nintendo: «Mr. Nutz» y «Soccer Kid». Y para finalizar, lo mejor. Ocean está preparando ya el juego en todos los formatos posibles de la película «The Flintstones».



Psygnosis

Lets go!

Parece que «Lemmings 3» vuelve a la carga. Tras rumores sobre su inminente aparición, desmentidos de esos rumores, y nuevos rumores desmintiendo los anteriores, parece que el lanzamiento de una nueva entrega de las aventuras de estos simpaticones personajes es algo seguro. Además, es más que probable que el 3DO también se beneficie de la aparición de «Lemmings 3», título al que habría que añadir la versión de «Microcosm» para este formato.

En el mundo del PC y PC CD-ROM, los nombres que más se escuchaban eran «Discworld», «Novastorm» y «Theatre of Death». Los dos primeros también podían verse en sendas versiones de Mega CD. Y concluyendo con el corto, pero intenso, repaso a los proyectos de Psygnosis, «The Misadventures of Flink», para Mega Drive, y «Lemmings 2», en todas las versiones portátiles y de dieciséis bits de Sega y Nintendo, formaban el apetitoso conjunto que los consoleros de pro esperan degustar en breve.



SCI

A vueltas con el cortador

Los productos que nos enseñaron en el stand de SCI versaban en torno a la trilogía de programas que comenzó con «The Lawnmower Man». Precisamente éste título aparecerá para Mega CD y para CD de Macintosh en los próximos meses, sin que apenas presente diferencias notables con respecto a la versión de PC. Para un poco más adelante, probablemente finales de año está previsto la segunda parte de la mencionada trilogía, que tendrá por nombre «Cyberwar» y de la que se dice estará compuesta por ¡tres CD-ROMs! Si esto resulta cierto podemos estar ante el programa más extenso jamás realizado. En principio saldrá en PC CD-ROM y CD-32, aunque más adelante aparecerán las versiones de Mac CD y de Mega CD. Junto a estos dos juegos, realizarán una serie de protectores de pantalla basándose en diferentes temas. En el apartado de consolas, la ansiada aparición del demoledor «Mr. Tuff» en Super Nintendo y Mega Drive.



Sony Imagesoft

La sombra del Playstation

Una de las noticias más comentadas acerca de Sony era el establecimiento de Sony Computer Entertainment of América, la empresa que, principalmente, iba a centrar todo su esfuerzo en el nuevo mercado de 32 bits con el PlayStation. Pero el futuro del PlayStation no llegaba a eclipsar el presente, con los distintos juegos que en el stand de la compañía se mostraba a los visitantes.

«Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse», para Super Nintendo, era uno de los cartuchos más llamativos. Lo mismo que le ocurría al «Mary Shelley´s Frankenstein», nuevo acercamiento de Sony a los monstruos de la literatura fantástica, tras la adaptación de «Bram Stoker´s Dracula». «The Exterminators», «Jeopardy!» y «Wheel of Fortune», todos para Mega CD, también estaban presentes. Y buenas noticias para los aficionados a los juegos deportivos. Diversos títulos, como «ESPN Sunday Night NFL», «ESPN National Hockey Night», «ESPN Speed World» o «NBA Hangtime´95», harán las delicias de los usuarios de Super Nintendo, Mega Drive y Mega CD.

Alguno de estos programas, como «Jeopardy!», «Wheel of Fortune» o «ESPN Baseball Tonight» también presentaban versiones para PC CD-ROM, que se sumaban a una larga lista de títulos multimedia como «Earthquake», «Whales & Dolphins», «Animal Alphabet» y un largo etcétera.



Time Warner Interactive

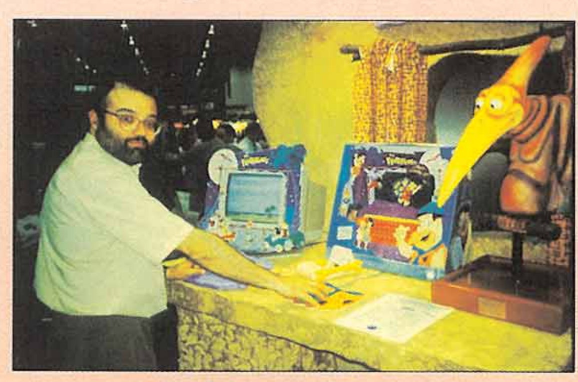
Ataque total

Tal fue la multitud de títulos que presentó esta compañía en Chicago, que casi podríamos hacer un reportaje sólo para Time Warner. Por esta razón, y ya que el ataque de esta firma estaba dirigido a todos los frentes del software de entretenimiento, casi nos vamos a limitar a enunciar los programas...

Así, y dentro del apartado de "confrontaciones robóticas-futuristas"..., encontramos títulos como «Rise of the Robots», «Robot City» (CD-ROM de MPC y MAC), «Phoenix Fighter» (MPC CD-ROM) o «Return to Ringworld» (MPC CD-ROM). También Time Warner tenía cosas para los pequeños: «Peter and the Wolf» (CD-ROM MPC y MAC), «Thumbelina» (MPC CD-ROM) y «The World of Totty Pig» (MPC CD-ROM). Dos famosos novelistas contaron con interesantes productos multimedias, «Kurt Vonnegut´s Slaughterhouse 5» (MPC CD-ROM) y «Raymond Chandler´s Trouble is my Bussiness» (MPC CD-ROM). Las batallas navales también salieron a flote. Así: «Aegis, Guardian of the Fleet» y «Fast Attack», los dos para MPC CD-ROM.

Los apartados que contaron con un sólo programa fueron el terror –«The Essential Frankenstein» (MPC CD-ROM)–, el "erótico" –Man Enough» (MPC CD-ROM)–, el thriller –«Flash Traffic» (MPC CD-ROM)–, el musical –«Woodstock, 3 Days of Peace & Music»

Hay otras formas de divertirse



No sólo de videojuegos viven los ordenadores y las consolas. Porque en Chicago pudimos ver todo tipo de inventos que más o menos tenían que ver con el ocio informático. Pudimos ver el CD-ROM de Penthouse Interactive que presentaban unas señoritas con muy poca ropa y que nada tenía que envidiar a una de las más conocidas revistas eróticas de la prensa mundial. También andaba por la feria un aparato denominado PCGolf o TeeVgolf dependiendo de la versión bien sea para PC o para Mega Drive. Consiste en un palo de golf que se pasa, como si se estuviera jugando de verdad, sobre una "pelota" fija. Lo curioso es que en la pantalla parece como si de verdad hubiéramos golpeado la bola. Podemos de esta forma mejorar nuestro "swing" sin necesidad de salir de casa.

Interactor es un chaleco muy especial. Se conecta a la salida de audio de cualquier sistema de juegos y potencia los graves de forma que nos sintamos inmersos en el propio software. Probarlo con un programa como Doom es una experiencia inolvidable.

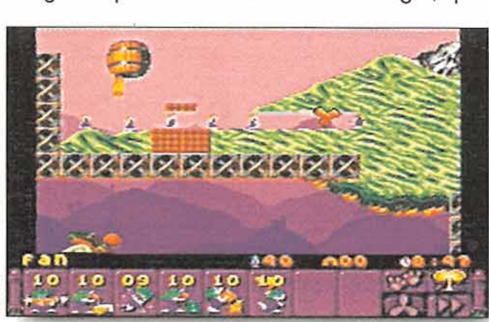
Life Fitness Exertainment es un curioso periférico para Super Nintendo. Consiste en una bicicleta estática que se posee dos mandos conectados a la consola y un cartucho que nos permitirá recorrer kilómetros y kilómetros sin movernos del salón. La idea es hacer ejercicio sin aburrirse.

Y para los que le quieran dar un toque "festivo" a su ordenador Brainworks distribuye dos kits, uno de «Los Picapiedra» y otro de «Star Trek» que pueden ser "totales" para regalar a vuestro mejor amigo el día de su cumpleaños.

Por su parte, Roland, lanza al mercado Sound Canvas DB. Se trata de una pequeña tarjeta que se "engancha" sobre cualquier modelo de Sound Blaster 16 o Sound Galaxy Pro 16 y convierte a la placa de audio en un auténtico estudio de sonido con absoluta compatibilidad MIDI.


SNES

No hay consolero que se precie que no espere con ansia las aventuras de «Los Picapiedras» de Ocean.


SNES

«Los Lemmings» no paran. Ahora, en Super Nintendo, disfrutaremos de su segunda parte.



SNES

Nuestras artes demoledoras saldrán a flote en «Mr. Tuff» de SCI.


PC CD-ROM

Este es el ambiente cibernético que nos espera en «Robot City» de Sony Imagesoft.



El PC más virtual que nunca

Varias empresas presentaron en el S.C.E.S. nuevos aditamentos para RV. Los cascos de CyberMaxx, Astound!ng y VFX1 tienen unos precios impensables hace unos meses y unas características verdaderamente impresionantes. El primero se conecta a la tarjeta VGA estándar del ordenador, el último viene con una tarjeta propia que se inserta en un slot del ordenador. Astound!ng no es propiamente un casco de RV sino un visor que conectado a un monitor o a una TV permite la visión a un tamaño equivalente a una pantalla de 57 pulgadas. Los tres tienen sonido estéreo y no se pueden adquirir, de momento, en nuestro país. ¿Alguien se atreve a importarlos?



64 Bits con garra



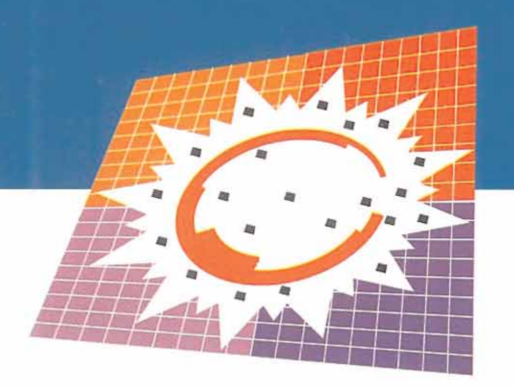
«Doom»



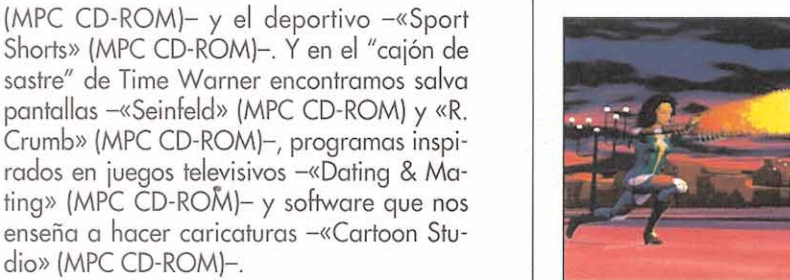
«Alien vs. Predator»

Jaguar, al igual que 3DO, lucha por imponerse en el mercado americano. Esta consola de 64 bits posee ya un amplio catálogo de juegos. En él destacan títulos como «Alien vs. Predator», «Checkered Flag», «Pinball Fantasies», «Robinson´s Requiem», «Rise of the Robots», «Wolfenstein 3D», «Syndicate», «Theme Park», «Flashback», «Double Dragon V», «Dragon´s Lair» o «Doom». También aparecen nuevos periféricos para la máquina de Atari, destacan un adaptador que permite salidas de vídeo compuesto, RGB, Súper Vídeo y audio estéreo y, por fin, el CD-ROM para Jaguar.

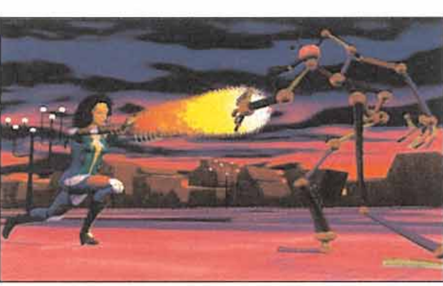
Asimismo fue muy comentado el acuerdo entre Sigma Designs y Atari que permitirá incluir la "circuitería" de la Jaguar en las tarjetas Reel Magic de la compañía. De este modo el mercado de Jaguar en CD se abre a todos los potenciales compradores de una Reel Magic.

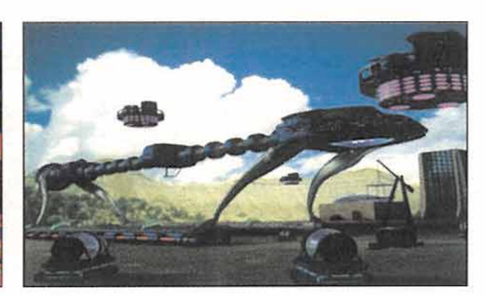


Summer C.E.S. 94



Alias y Wavefront, dos nuevas formas de hacer juegos





Alias y Wavefront son dos compañías cuyo software está basado en ordenadores Silicon Graphics y con el que otros desarrolladores están creando los juegos más impresionantes del momento. Baste deciros que Psygnosis/Sony acaba de adquirir 10 sistemas de la compañía Alias. Esta compañía y su potente software Alias Animator 5.0 son los que han permitido la creación de juegos como «Donkey Kong Country» de Rare para Super Nintendo, cartucho del que hay completa información en este mismo reportaje. Asimismo el software de Alias y la magia de ILM (Industrial Light and Magic) han realizado las animaciones del popular Dino para la película «Los Picapiedra». Wavefront por su parte tiene como producto estrella «Gameware». «Gameware» permite render y animación en Silicon Graphics Wokstations y su exportación a otras plataformas. El precio del software es de 15.000 dólares y sus características están al nivel de otros paquetes más conocidos y de precio bastante superior.



(MPC CD-ROM)– y el deportivo –«Sport Shorts» (MPC CD-ROM)–. Y en el "cajón de sastre" de Time Warner encontramos salva pantallas –«Seinfeld» (MPC CD-ROM) y «R. Crumb» (MPC CD-ROM)–, programas inspirados en juegos televisivos –«Dating & Mating» (MPC CD-ROM)– y software que nos enseña a hacer caricaturas –«Cartoon Studio» (MPC CD-ROM)–.

Pero Time Warner cuenta con más CD-ROMs: dentro del género de entretenimiento, «It´s All Relative», «Funny» y «CD-ROM Premiere»; de ciencia, «How Computers Work» y «The View From Earth»; de cultura y religión, «Creation Stories» y «The New Family Bible»; de niños, «Lost & Found», «Vitsie Visits Dinosaurs» y «Word Tales»; de consulta, «Seven Days in August», «Clinton» y «Desert Storm»; y de música, «A German Requiem», «The String Quartet», «The Orchestra» y Murmurs of Earth».

En lo que respecta a consolas, Time Warner centró casi toda su producción en las máquinas de Sega. Así Mega Drive dispondrá de «Bubba´N´Stix», «Sylvester and Tweety. Cagey Capers», «Kawasaki Super Bike Challenge», «The Lawnmower Man», «Generations Lost», «Payne Stewart Pro Golf», «Skeleton Krew», «R.B.I.´94 Baseball», «Awesome, Baby», «Marko» y «Flying Nightmares». En Game Gear, «PGA Tour Golf II», «Road Rash II» y «R.B.I.´94 Baseball» –este último también está en Super Nintendo–. Y para terminar, en Sega CD encontramos «Soulstar» y «Battlecorps».



Licencias de juego

A la espera de las ansiadas versiones para PC CD-ROM y Mega CD de «World Cup USA 94», US Gold ha anunciado la salida de juegos como «Hurricanes» (Mega Drive, Super Nintendo y Game Gear), una curiosa variante plataformera defútbol. Por su parte, «Izzy´s Olympic Quest» (Mega Drive y Super Nintendo) nos presenta a la simpática mascota de los Juegos Olímpicos de Atlanta 1.996, mientras que «World Cup Golf» (PC CD-ROM, Mega CD y 3DO) nos ofrece un palo y un caddie.

El fenómeno «Flashback» irrumpe con fuerza en Mega CD, 3DO y Jaguar. «Dominus» es un programa de estrategia diseñado para MS-DOS y sistemas compatibles. Y ahí no queda la cosa: US Gold ha anunciado el lanzamiento de una serie de juegos relacionados con la actual Olimpiada, que culminará en Atlanta en 1.996, además del mencionado «Izzy´s Olympic Quest».



De la mano del cine

La compañía americana presentó bajo su nombre una serie de productos que ayudarán a mantener bien alto su reputación internacional. Entre estos, y dentro del mundo de las consolas, destacaban: «MTV´s Beavis & Butt-Head» (Genesis-Mega Drive, SNES y Game Gear), basado en una popular serie americana de dibujos animados; «Nickelodeon Guts» (SNES), que introduce a los pequeños en el mundo de la competición; y «Rocko´s Modern Life: Spunky´s Dangerous Day» (SNES), un trepidante juego protagonizado por un inquieto canguro.

Y en lo referente al formato de moda, es decir, el CD-ROM, Viacom llevó una serie de programas muy interesantes que llevarán los siguientes sugerentes títulos: «Are You Afraid of Dark?:The Tale of Orpheo´s Curse», «MTV´s Club Dead», «Richard Scarry´s How Things Work» y «Jump Raven»



Para buenos gourmets

El stand de Virgin dejaba bien a las claras que se trata de una de las compañías más pujantes. La multitud de títulos que allí podían verse eran la prueba palpable. Las adaptaciones a formato CD-ROM de títulos como «Beneath a Steel Sky», «Cannon Fodder» o «The Hand of Fate», y las versiones para MAC CD-ROM de «Kyrandia» y «The 7th Guest», eran tan sólo el aperitivo de los siguientes y exquisitos platos.

El menú de CDs se encontraba encabezado por una de las estrellas de la compañía para un futuro inmediato, «The 11th Hour». Nuevamente Virgin y Trilobyte unen sus fuerzas para ofrecer productos de calidad superior. Pero el banquete sólo había comenzado. Más tarde, los chefs de Virgin tenían preparados programas como «D–Day: Operation Overlord», un simulador con gráficos SVGA; «Command and Conquer», un programa de estrategia con opción de varios jugadores conectados por modem; «Mech Commander», un simulador de combate protagonizado por gigantescos robots; «H.A.W.C.», dedicado al combate aéreo; «Nascar Racing», nuevo trabajo de los creadores de «Indycar Racing», o «Trancemission» que combina protectores de pantalla con vídeo y música interactivos. El postre ideal para tal menú llegaba con los proyectos de «Kyrandia 3: Malcolm´s Revenge», «Creature Shock», «Lands of Lore 2» y «Lost Eden». El floppy tampoco pasó desapercibido con las ampliaciones de circuitos para «IndyCar Racing», o un pack de expansión del mismo juego –«Indianapolis Motor Speedway»–, con editores para diseñar los monoplazas a nuestro gusto.

Pasando al apartado de consolas y nuevas máquinas, el Mega CD y el 3DO pusieron la guinda al banquete. Para la máquina de Sega, «Heart of the Alien» –segunda parte de «Another World»– y «Links», se presentaban como los destacados. Por su parte, el 3DO contaba con programas como «Demolition Man» –también para Mega CD–, «Creature Shock» o «Dinoblaze».



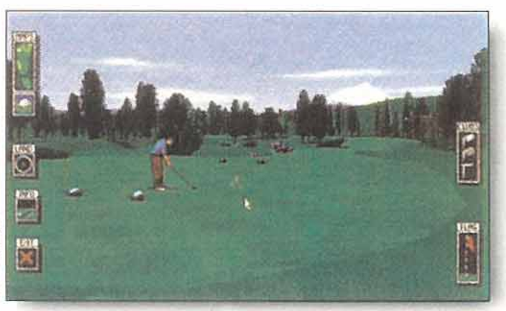
La edad de la inocencia

«The Lion King», la última maravilla de la factoría Disney, que se presentó a bombo y platillo en el C.E.S., para Super Nintendo, Mega Drive y Game Gear.

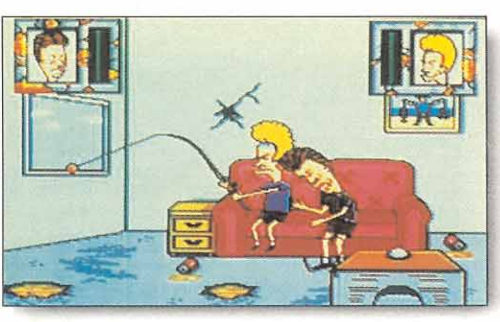
Por lo que respecta a los formatos de ordenador, Walt Disney Software centra su actividad en el CD-ROM, con las siguientes novedades: «The Lion King Animated Storybook», «Winnie the Pooh and the Honeytree Animated Storybook», «Aladdin Activity Center», «101 Dalmatians Activity Center», «The Lion King Print Studio, Mickey & Crew Print Studio», «The Lion King Screen Scenes», «The Art of Mickey Mouse Screen Scenes» y «Disney´s Family Album». Estos títulos integran una auténtica enciclopedia de Disney.

Volviendo a las consolas, debemos centrar nuestra atención en títulos como «Home Improvement» (Mega Drive y Super Nintendo), «Disney´s Bonkers» (Super Nintendo y Mega Drive), «The Great Circus Mystery Starring Mickey and Minnie» (Super Nintendo), «Mickey´s PlayTown Adventure» (Super Nintendo), «Disney´s Beauty and the Beast» (Super Nintendo y N.E.S.), «Legend of Illusion» (Game Gear), y «Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse» (Mega CD, Mega Drive y Super Nintendo).

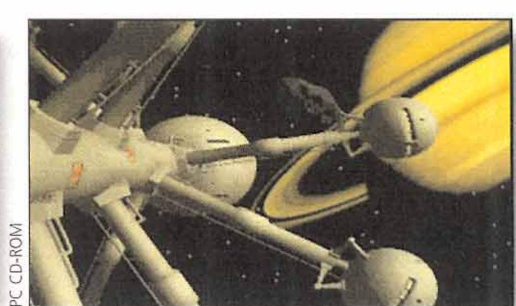
Equipo Micromanía.



Realizar espectaculares golpes de golf no será tan difícil con «World Cup Golf» de U.S. Gold.



Estos simpáticos personajes serán los protagonistas absolutos de «MTV´s Beavis & Butt-Head», de Viacom.

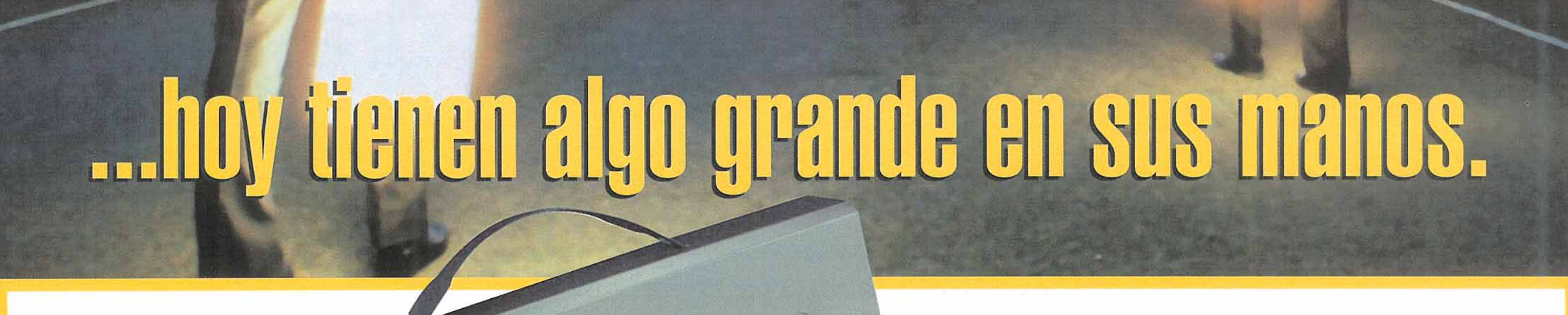


Esta espectacular imagen corresponde a «Creature Shock», una producción de Virgin.



Disney siempre nos sorprende con productos de calidad. Esta temporada le toca a «The Lion King».





AHORA AL SUSCRIBIRTE A MICROMANÍA DURANTE UN AÑO (12 NÚMEROS X 275 PESETAS = 3.300 PESETAS.) OBTENDRÁS ESTE EXCLUSIVO REGALO RESERVADO SÓLO PARA LOS LECTORES MÁS GRANDES. SI ERES UN AUTÉNTICO MICROMANÍACO, NO DEJES PASAR ESTA OPORTUNIDAD.

PUEDES SUSCRIBIRTE AHORA MISMO, RELLENANDO EL CUPÓN QUE APARECE EN EL CENTRO DE LA REVISTA (QUE NO NECESITA SELLO), O POR TELÉFONO LLAMANDO DE 9 A 14.30 Y DE 16 A 18.30 AL (91) 654 84 19 / 654 72 18.
SI LO PREFIERES, PUEDES ENVIARNOS TAMBIÉN EL CUPÓN CUMPLIMENTADO POR FAX AL NÚMERO: (91) 654 58 72.

OFERTA SÓLO VÁLIDA EN ESPAÑA Y HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.

THRILLERS ESPAÑ



Todos aquellos que, a estas alturas, aún se estén pensando si deben o no comprarse una unidad de CD-ROM, pueden empezar a rascarse los bolsillos para adquirir una de esas maravillas, pues por fin van a salir a nuestro "extranjero" mercado del CD-ROM, las primeras aventuras totalmente españolas para este formato. Y no son unos videojuegos cualesquiera..., son nada menos que arcades interactivos de imagen real.

Y es que está claro que el CD-ROM ya no es el soporte del futuro, es el soporte de la actualidad. Incluso el mercado del cine se ha dado cuenta. Es cierto que desde sus inicios el software de entretenimiento ha tenido una feliz y próspera unión con el cine –ya en tiempos del Spectrum eran habituales las conversiones–, pero ahora más que nunca esta relación llega a cotas tan increíbles que el jugador se convierte en el protagonista absoluto de un videojuego –habrá que empezar a pensar en otro nombre más amplio...– en el que los personajes que le rodean son tan reales como él mismo. Y esto se hace posible gracias a los más de 600 megas que caben en ese pequeño disco plateado. Si el inicio de estas auténticas películas para jugar es el excepcional rompecabezas «The 7th Guest», muchos han seguido el ejemplo y se han perfeccionado hasta tal punto de contar con la participación de actores famosos convenientemente digitalizados, como es el caso del impagable Donald Sutherland en «Conspiracy». Ahora bien, como siempre, en España el problema ha sido el idioma. Pocas distribuidoras se han molestado en traducir a nuestra compleja y rica lengua los productos en CD-ROM. Esta es, sin duda, la principal causa de que España esté a la cola de Europa en ventas de unidades de este formato.

POR FIN, ESPAÑA

Pero esta lamentable situación seguro que va a cambiar, gracias al apoyo y promoción que compañías como Picmatic están haciendo a este revolucionario soporte. Ésta ha realizado dos producciones absolutamente espectaculares: «Los justicieros» y «Marbella Vice». Ambas se pueden catalogar como videojuegos interactivos de imagen real. En un principio, Picmatic, que es actualmente la empresa líder en Europa en el rodaje de películas para video-laser, desarrolló estos programas para máquinas recreativas. Y el éxito no ha podido ser más fulgurante; se han presentado en Estados Unidos, Alemania, Inglaterra y otros países. Y en España han vaciado nuestros bolsillos de monedas de veinte duros.

Ahora, y dado que las posibilidades a nivel de hardware lo permiten, Picmatic está empezando a preparar las versiones para nuestros PCs –eso sí, en CD-ROM– de estos dos espectaculares videojuegos. Y si os estáis preguntando cómo son exactamente estos videojuegos, ya que nunca habéis estado en una sala de recreativos de las buenas, os diremos que vosotros mismos sois los "protas" de la película; lleváis una pistola en la mano, y con ella debéis apuntar a la pantalla en la que se desarrolla la acción –en el caso de las recreativas es gigantesca, y en los PCs habrá que conformarse con un pequeño monitor y el ratón como arma– para cargaos a todo aquel que sea sospechoso de ser eliminado. Por supuesto, las matanzas –va por vosotros, arcademaníacos– son lo más real que nunca habréis visto, pues los muertos y heridos son actores reales, de carne y hueso.

«Los justicieros» ha sido realizada por Enrique Urbizu, el aclamado director de la impactante «Todo por la pasta». Evidentemente, y dado que hacer estos videojuegos es casi como rodar una película de cine, se ha confiado la dirección a directores especializados en la acción "a todo trapo". Por esta razón, Alex de la Iglesia, tras debutar en el mundo del celuloide con «Acción Mutante», se ha pasado al universo del ordenador con la realización de «Marbella Vice».

«MARBELLA VICE»: UNA LOCURA A MILES DE DISPAROS POR HORA

Alex siempre ha sido un fan de los videojuegos, como nos ha confesado y como demuestra el hecho de haber pasado largas horas ante «Dragonslie» o las que está deseando pasar con «Doom». Cuando el productor Antonio Gallardo le propuso a Alex realizar una aventura de tiros, persecuciones y chicas en Marbella, no se lo pensó dos veces. Y es que afirma que el CD-ROM es una auténtica pasada: "la animación real rodea al jugador de tal forma que éste se llega a creer que todo está sucediendo de verdad. Por otra parte, la cantidad de memoria te permite infinitas posibilidades".

RISAS Y BALAZOS

«Marbella Vice» no es nada serio... Al contrario, jugando os reiréis tanto que seguro que os matan continuamente. Y es que con un equipo así no podía esperarse otra cosa: Alex Angulo, Santiago Segura y Catherine Fulop son los protagonistas principales. El argumento –que ya os habréis imaginado se trata de una sátira de la serie de televisión «Miami Vice»– gira entorno a la caza de un peligroso narcotraficante llamado Amin Shala. Tras echar la moneda, apareceréis en la comisaría de policía de Marbella, donde el primer saludo os lo dará vuestro compañero, Alex Angulo, alias Bengy, auténtico Sonny Crockett a la española, que os dirá que sois su "maldito" compañero de patrulla. Tiene malos modales –acostumbra a entrar en las discotecas no con pase, sino con un puñetazo...–, pero es un gran poli y un excelente compañero. Resulta que el tal Amin Shala va a entrar en Marbella y hay que impedírselo a toda costa. Tras tirotear su limousine, os hacéis con una auténtica belleza llamada Labios –la despampanante Catherine Fulop–, que finalmente terminará enamorándose de Alex Angulo. Durante toda la aventura tendréis que estar atentos a los matones que van tratar de enviaros a una fría tumba en todo tipo de lugares; discotecas, casinos, lanchas, coches, montañas rusas, etc.

El videojuego es todo un prodigio de acción; casi no te da tiempo ni a "chulear" porque entre escena y escena hay "malos" en casi todos los sitios. Y para colmo existe un problema añadido: como te cargues a un inocente, léase tu propio compañero, un transeúnte o una criada, el comisionado, un espectacular Santiago Segura que nada tiene que envidiarle a Edward James Olmos..., se encargará de ti de una forma muy poco ortodoxa. La prensa, concretamente el periódico La voz de Marbella se va a encargar de alabarte o criticarte según tus méritos.

Por otra parte, y era algo lógico tratándose de Alex de la Iglesia, la realización es super espectacular. Los 30 millones de presupuesto han dado de sobra para explosiones de helicópteros y lanchas, persecuciones de coches, lujo y "jet-set" por doquier, etc. Las caídas están realizadas por especialistas al más puro estilo Hollywood. Además, con el

CON «MARBELLA VICE»

OLES EN CD-ROM



parecido que tienen las playas de Marbella a las de Santa Mónica, bien podría pensarse que son los americanos los responsables del programa. Pero nada más lejos de la realidad. Esta hecho aquí, un auténtico "Made in Spain" del que poder enorgullecerse. La realización, según nos contó Alex de la Iglesia, es muy similar a la de una película de cine. "Respecto al guión y a la filmación –afirma Alex–, lo único que varía es la elaboración y diseño de las distintas opciones de juego". En cuanto a la duración del videojuego, "media hora si consigues llegar vivo al final". Técnicamente, el jugador dispara contra la imagen y "depende de que el láser que emite la pistola encaje o no en el lugar adecuado –comenta Alex– para que el matón caiga o el te haga caer a ti...". En el caso de la versión PC, el punto de mira lo establecerá el cursor. Alex no para de alabar el CD-ROM, y ya está pensando en su próximo proyecto.

Como veis, ya no hay excusa para comprarse un CD-ROM. Ni el idioma, ni la falta de videojuegos. Jugar con «Los justicieros» o «Marbella Vice» es casi mejor que ir al cine a ver "una de polis". ¿Para qué ver a Schwarzenegger o a Stallone cuando vosotros mismos podéis ser los protagonistas y seguro que lo hacéis mucho mejor?. El lanzamiento en nuestro país de las versiones para PC CD-ROM está previsto para finales del mes de Noviembre.

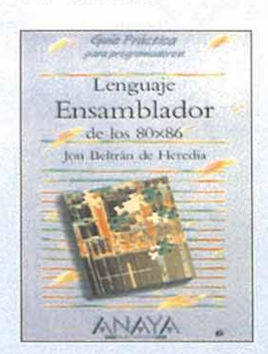
A.T.I.

Con esta recreativa de la casa Picmatic no sólo experimentaréis las fuertes emociones que Álex de la Iglesia os tiene reservadas, sino que incluso viviréis un romance marbellí con Catherine Fulop.

Libros

PROGRAMACIÓN

LENGUAJE ENSAMBLADOR DE LOS 80X86



300 Págs. 1.400 Ptas.

Libros sobre ensambladores de la serie 80x86 de Intel existen muchos. Entre estos los encontramos buenos, regulares y malos. Pero hasta el momento no habíamos tenido en nuestras manos uno que fuera apto para principiantes...

Anaya Multimedia, con su especial visión para acaparar la atención del público neófito en temas informáticos, y apoyado por su colección de "Guías prácticas para programadores», nos presenta una solución para poder aproximarnos a este mundo que representa un lenguaje informático muy cercano al que habla nuestro procesador, de una forma sencilla y sin complicaciones.

Jon Beltrán de Heredia ****
Anaya Multimedia Nivel «I»

HOJAS DE CÁLCULO

LOTUS 1-2-3 PARA WINDOWS



552 Págs. 4.100 Ptas.

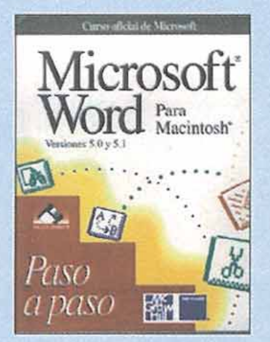
El principal objetivo del presente volumen es llegar a familiarizarnos con el programa LOTUS 1-2-3. Su enfoque es eminentemente autodidacta –en decir, sentados frente a nuestro ordenador y con este libro podremos resolver todos los problemas que se nos planteen–, por lo que en seguida os daréis perfecta cuenta que el lenguaje empleado en «Lotus 1-2-3 para Windows» es realmente sencillo.

Así, los complicados cálculos financieros y de gestión en series encadenadas de operaciones sencillas se podrán ejecutar sin muchos problemas. En definitiva, la editorial R.P.H., ha vuelto a dar soluciones a problemas muy concretos.

Susana Madroñero Ferreiro ***
R.P.H. Editoriales Nivel «I»

PROCESADOR DE TEXTO

MICROSOFT WORD PARA MACINTOSH 5.0 Y 5.1



268 Págs. 2.900 Ptas.

Uno de los programas más populares del mundo de la informática, se une –una vez más– a uno de los hardwares que más fuerte está pegando últimamente. Estamos hablando del «Word» de Microsoft y de los Macintosh de Apple. Dicho esto, señalaremos que la editorial McGraw-Hill ha publicado un libro que trata de aquel programa de Microsoft, dentro del entorno Macintosh, y en sus versiones 5.0 y 5.1. Si ya las explicaciones que nos plantea este volumen son de una claridad cristalina, el disco que acompaña a la publicación termina de despejarnos cualquier tipo de dudas que tengamos al respecto. Tal vez muchos de vosotros creeréis que conocéis a fondo vuestro «Word»..., pero seguro que con «Microsoft Word 5.0 y 5. 1 para Macintosh» descubriréis unos cuantos trucos.

Baltasar Fernández y J. A. Sánchez ****
McGraw-Hill Nivel «I»

BASE DE DATOS

ORACLE 7



858 Págs. 6.890 Ptas.

Como la mayor parte de los libros que os comentamos en esta sección y en este número de nuestra revista, «Oracle 7» es una guía práctica que va destinada tanto a expertos como a principiantes. George Koch, creador de esta popular base de datos allá por el año 1982 y que inicialmente llamó «Computer-World», ha escrito un manual de referencia que casi parece una enciclopedia por lo grande del volumen... Con esto pretendemos decir que el nivel de fidelidad de este libro es total, pues es el mismo creador el que nos amplia sus propios conocimiento e investigaciones.

Dividido en seis partes, comienza con una explicación de los conceptos críticos sobre las bases de datos, terminando por detallar todas las funciones y aplicaciones del Oracle.

George Koch ****
McGraw-Hill Nivel «I»

.PÉSIMO *FLOJO **NORMAL ***BUENO ****MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

tecnomanías

Turismo Multimedia

Círculo Multimedia es una empresa de reciente creación que está volcada en el diseño de aplicaciones en CD-ROM para ordenadores. Su primer trabajo ha sido una interesante base de datos interactiva llamada «España: Guía turística multimedia». En ella se incluye información sobre



todo tipo de hoteles de cualquier categoría a lo largo y ancho de la geografía española. El CD-ROM irá acompañado de un disquete y un libro con información añadida. La "Guía" permite buscar en la base de datos el hotel que más se adapte a nuestras necesidades dependiendo de los servicios que ofrezca. En el CD-ROM se han incluido también vídeos digitales de algunos hoteles y fotografías de los mismos.

Para más información podéis llamar al teléfono 91 364 03 91.

Servidores Apple Power Pc

Apple acaba de presentar dos nuevos sistemas servidores para grupos de trabajo basados en el potente procesador RISC PowerPC 601 a 80 Mhz. El Apple Workgroup Server 8150 admite hasta cinco dispositivos internos y posee 3 slots NuBus mientras que su hermano, el Apple Workgroup Server 9150, permite hasta ocho dispositivos internos y tiene 4 slots NuBus. En lo referente a los configuraciones se puede elegir desde un disco duro de 500MB hasta 2GB e incluso una cinta DAT de backup. Los dos modelos incluyen un CD-ROM interno.

Para más información podéis llamar a Apple al teléfono 91 663 17 80 o al 93 415 01 94.





Realidad Virtual para Windows



Virtus VR es un programa de la compañía Softlife que permite realizar imágenes en tres dimensiones. Virtus VR funciona bajo Windows y sus únicos requerimientos son un 386 como mínimo, 4 megabytes de memoria RAM y una tarjeta VGA. Esta aplicación incorpora tecnología "arrastrar y soltar" lo que implica que podremos coger cualquier objeto de la propia librería de datos de Virtus VR, incorporarle a nuestra ventana de trabajo y, por consiguiente, al entorno virtual que estemos creando, con un único "click" de ratón. Inmediatamente este nuevo objeto se añadirá al mundo a través del que nos moveremos con todas sus propiedades intactas.

Virtus VR también estará disponible en entorno Macintosh y, por si queréis más información sobre el producto no tenéis más que llamar al teléfono 91 450 62 10.

Para "trucar" juegos



Game Wizard pro es un pequeño programa residente que se puede usar para "pokear" los juegos de PC y obtener tan preciadas ventajas como vidas o energía infinita. El software Game Wizard también permite reducir la velocidad el ordenador para que los juegos antiguos puedan funcionar a su velocidad correcta en las nuevas máquinas de altas prestaciones. Pero lo que desde luego llama más la atención de este programa es el modo "training" que nos ayudará de forma automática a encontrar los trucos necesarios para terminar nuestros programas favoritos.

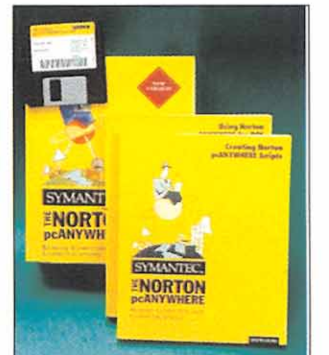
Game Wizard Pro se puede conseguir llamando a Canadá al teléfono 416 492 0157 a Enhanced Software Design Limited.

Informat 94

Todos los españoles aficionados a la informática tenemos una cita el próximo septiembre en la ciudad condal ya que durante los días 12 al 16 de ese mes tendrá lugar en Barcelona la celebración de la feria dedicada a la informática Informat 94. Esta edición ha sido convocada bajo el epígrafe "la aldea global", para dar especial énfasis al enfoque multimedia en el ordenador.

Para más información podéis llamar al teléfono 91 308 43 15.

Controlar el ordenador a distancia



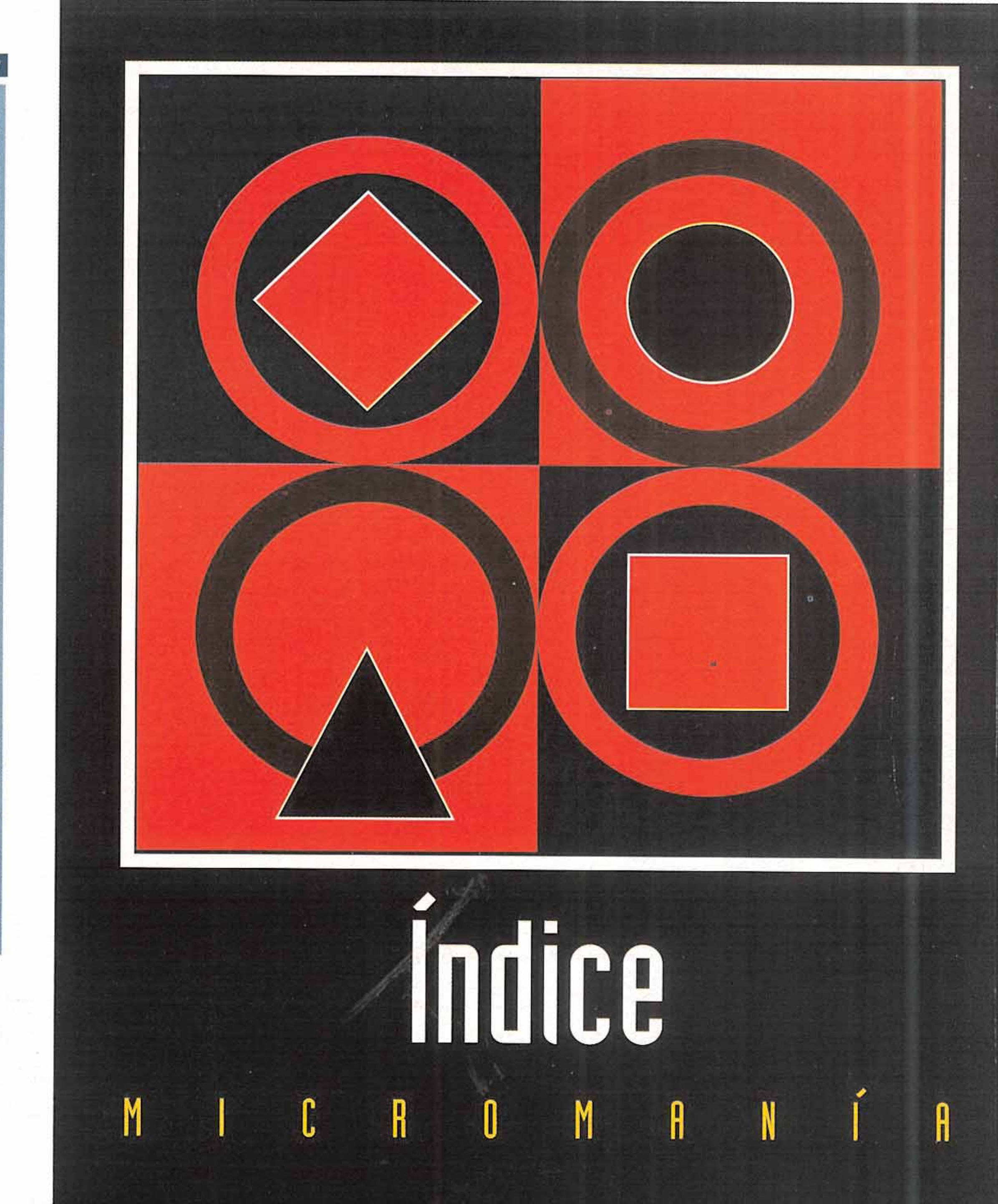
Pc Anywhere es un programa diseñado por el prestigioso Peter Norton que permite acceso remoto al PC desde cualquier lugar del mundo. PC Anywhere no es, como se podría suponer un simple programa de comunicaciones, es una completa herramienta de trabajo que incluso es capaz de resetear el ordenador. La idea de Symantec, compañía productora del programa, es que PC Anywhere sustituya complicados procesos de conexión tanto para actualizar datos desde un portátil como accesos a información almacenada en el disco duro del PC que se quedó en la mesa de la oficina mientras estamos viajando con un laptop sobre cualquier país lejano. La funcionalidad de PC Anywhere es total y una se sus cualidades más interesantes es la de permitir un alto nivel de seguridad en las comunicaciones de los datos. El precio de PC Anywhere para DOS 5.0 es de 27.900 pesetas y la actualización para versiones anteriores es de únicamente 9.900 pesetas.

PROGRAMA	COMPAÑIA	SYS	TIPO	SECCION	REV
TALMIT'S ADVENTURE		M.Drive	Arcade	Punto de mira	54
TASK FORCE 1942	MICROPROSE	PC	Simulador	Punto	62
TAZ-MANIA		M.Drive	Aventura	Punto de mira	53
		G.Gear	Arcade	Punto de mira	56
		SNES	Arcade	Punto de mira	66
		G.Boy	Arcade	Punto de mira	66
TECNOLOGIA COMPUTADORES	PARANINFO		Libros	Libros	52
TERMINATOR		M.Drive	Arcade	Punto de mira	54
		M.Sys.	Arcade	Punto de mira	56
TERMINATOR 2				Arcade	52
		M.Drive	Arcade	Punto de mira	58
T.F.X.	OCEAN	PC	Simulador	Preview	67
		PC	Simulador	Punto	68
		PC CD	Simulador	Punto de mira	71
THEME PARK	BULLFROG	PC	Estrategia	Preview	73
THUNDER FORCE 4		M.Drive	Arcade	Punto de mira	57
THUNDERHAWK		MegaCD	Arcade	Punto de mira	67
TIM CHRISTIAN	ACCOLADE		Reportajes	Entrevista	62
TIME GAL		MegaCD	Aventura	Punto de mira	68
TIME GAL	WOLFTEAM	MegaCD	Acción	C.Secreto	70
TIME KILLERS				Arcade	60
TINY SKWEEKS	LORICIEL	Amiga	Inteligencia	Punto de mira	53
TINY TOON		G.Boy	Arcade	Punto de mira	54
		M.Drive	Arcade	Punto de mira	60
TINY TOON ADVENTURES 2		G.Boy	Arcade	Punto de mira	72
TITLE FIGHT				Arcade	63
TOEJAM & EARL		M.Drive	Arcade	Punto de mira	69
TOKI		Linx	Arcade	Punto de mira	51
TOM & JERRY THE MOVIE		M.Sys.	Arcade	Patas Arriba	54
TORTUGAS NINJA II		Amiga		Cargadores	50
		PC		Cargadores	50
		C-64		Cargadores	51
		Atari		Cargadores	51
TOYOTA CELICA	GREMLIN	PC	Deportivo	Punto de mira	53
TRANSARCTICA	SILMARILS	PC	Estrategia	Punto	60
TRIVIAL PURSUIT		M.Sys.	Tablero	Punto de mira	55
TRODDLERS	STORM	PC	Habilidad	Mega Juego	66
		SNES	Habilidad	Punto de mira	67
TROLLS	FLAIR	Amiga	Plataformas	Cargadores	60
		PC	Plataformas	Cargadores	60
		Amiga	Plataformas	Punto de mira	58
		PC	Plataformas	Punto de mira	58
		SNES	Plataformas	... Y además	73
TUFF ENUFF		SNES	Lucha	Punto de mira	71
TURBO C ++	ANAYA		Libros	Libros	63
TURBO SUB		Linx	Arcade	Punto de mira	54
TURRICAN		G.Boy	Arcade	Punto de mira	54
TURTLES 2		G.Boy	Arcade	Punto de mira	55
TURTLES IN TIME		SNES	Arcade	Punto de mira	55
TWILIGHT 2000	EMPIRE	PC	Rol	Punto de mira	57
TWO TOWERS, THE	INTERPLAY	PC	Rol	Punto	56
UFO: ENEMY UNKNOWN	MICROPROSE	PC	Estrategia	Preview	73
UFOURIA		NES	Arcade	Punto de mira	53
ULTIMA 7 (2): SERPENT ISLE	ORIGIN	PC	Rol	Preview	67
		PC	Rol	Punto	68
ULTIMA 7, THE BLACK GATE	ORIGIN	PC	Rol	Patas Arriba	65
		PC	Rol	Cargadores	66
		PC	Rol	Punto	63
		PC	Rol	Preview	62
ULTIMA UNDERWORLD		PC	Rol	Punto	54
ULTIMATE AIR COMBAT		NES	Arcade	Punto de mira	58
UNIX	PARANINFO		Libros	Libros	63

PROGRAMA	COMPAÑIA	SYS	TIPO	SECCION	REV
UNLIMITED ADVENTURES	SSI	PC	Programac.	Reportaje	64
UNNATURAL SELECTION	MAXIS	PC	Estrategia	Punto	72
UNNECESSARY ROUGHNESS	ACCOLADE	PC	Deportivo	Punto	72
UNREAL		Amiga		Cargadores	50
VEIL OF DARKNESS	SSI	PC	Rol	Punto de mira	61
			Rol	Maniacos	68
VIEWPOINT				Arcade	60
VIKING CHILD		Linx	Arcade	Punto de mira	52
VIRTUA RACING	M.Sys.	M.Drive	Arcade	Punto	73
VIRTUAL REALITY EXPO			Reportajes	Ferias	69
VISUAL BASIC	ANAYA		Libros	Libros	57
WAR IN THE GULF	EMPIRE	PC	Estrategia	Punto de mira	63
WARRIORS OF FATE				Arcade	56
WAXWORKS	ACCOLADE	PC	Rol	Preview	57
		PC	Rol	Maniacos	63
WAYNE'S WORLD	CAPSTONE	PC	Aventura	Punto de mira	64
WEEN. THE PROPHECY	COKTEL	PC	Aventura	Punto de mira	57
WEREWOLF		NES	Arcade	Punto de mira	50
WHALE'S VOYAGE	FLAIR	PC	Aventura	Punto de mira	71
WHO FRAMED ROGER RABBIT?		G.Boy	Aventura	Punto de mira	58
WIDKID	OCEAN	Amiga	Arcade	Mega Juego	54
WIMBLEDON		M.Sys.	Simulador	Punto de mira	50
		G.Gear	Deportivo	Punto de mira	55
WINDOWS 3.1 PARA TORPES	ANAYA		Libros	Libros	72
WING COMMANDER	ORIGIN	PC CD	Arcade	Reportaje CD	50
WING COMMANDER 2	ORIGIN	PC	Arcade	Punto de mira	53
		PC	Arcade	Cargadores	57
WING COMMANDER ACADEMY	ORIGIN	PC	Arcade	Punto	66
WINTER OLIMPICS	U. S. GOLD	PC	Deportivo	Punto	69
WIZ & LIZ		M.Drive	Arcade	Punto de mira	68
WIZKID		Amstrad	Habilidad	Cargadores	56
		Atari	Habilidad	Cargadores	56
		PC	Habilidad	Cargadores	57
WOLFCHILD		M.Sys.	Arcade	Punto de mira	64
WONDER BOY:THE DRAGON'S...		G.Gear	Plataformas	Patas Arriba	53
WORD 2.0 PARA WINDOWS	ANAYA		Libros	Libros	59
WORD PARA WINDOWS	ANAYA		Libros	Libros	54
WORD PERFECT 5.1	ANAYA		Libros	Libros	56
WORDPERFECT 6 PARA DOS	McGRAW-HILL		Libros	Libros	70
WORDSTAR 6	PIRAMIDE		Libros	Libros	55
WORKS	PARANINFO		Libros	Libros	51
WORLD CUP USA'94 (USA '94)	U.S. GOLD	SNES	Deportivo	Informe	73
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP	MINDSCAPE	PC	Deportivo	Punto de mira	55
WORPERFECT 6.0 PARA DOS	ANAYA		Libros	Libros	72
WORPERFECT PARA WINDOWS	PARANINFO		Libros	Libros	65
WWF EUROPEAN RAMPAGE...	OCEAN	Amiga	Lucha	Punto de mira	56
WWF RAGE IN THE CAGE		MegaCD	Lucha	Punto de mira	72
WWF SUPER WRESTLEMANIA		NES	Lucha	Punto de mira	53
X-RANGER		M.Drive	Arcade	Punto de mira	64
X-WING	LUCASARTS	PC	Simulador	Preview	58
	LUCASARTS	PC	Simulador	Punto	59
XENOBOTS	NOVALOGIC	PC	Arcade	Punto	63
		PC	Arcade	Cargadores	67
XYBOTS		Linx	Arcade	Punto de mira	50
YO! JOE!	HUDSON SOFT	PC	Plataformas	Punto de mira	67
		PC	Plataformas	Cargadores	72
YOSHI'S COOKIE		G.Boy	Puzzle	Punto de mira	60
		SNES	Puzzle	... Y además	73
ZOOL	GREMLIN	Amiga	Arcade	Punto de mira	58
		SNES	Arcade	Punto de mira	72
ZYCONIX	ACCOLADE	PC	Puzzle	Punto de mira	56

Aquí tenéis un nuevo índice de Micromanía. En él encontraréis, ordenados alfabéticamente, todos los juegos que han aparecido desde el número 50 de la revista, especificando, además de la compañía, el sistema y el tipo de juego, los diferentes artículos de cada uno de ellos y el número de la revista en que fueron publicados.

El índice ha sido pensado como un pequeño manual de consulta y por tanto si lo plegáis tendréis recopilada, en ocho pequeñas páginas, toda la información que necesitáis sobre vuestros juegos favoritos.



PROGRAMA	COMPAÑIA	SYS	TIPO	SECCION	REV
101 SOLUCIONES DE DISEÑO...	PAGINA UNO		Libros	Libros	57
11TH HOUR	TRILOBYTE	PC CD	Inteligencia	Actualidad	69
12 MESES SIN PIEDAD	Varios	PC	Varios	Reportaje	68
1869	FLAIR SOFT	PC	Estrategia	Punto de mira	72
1982-1984 LOS ORIGENES	Varios		Varios	Anuario Soft	56
1985: DE SORPRESA...	Varios		Varios	Anuario Soft	57
1986: EL AÑO MAS PRODUCTIVO	Varios		Varios	Anuario Soft	58
1987: LA EDAD DE ORO...	Varios		Varios	Anuario Soft	60
1988: INVASION 16 BITS	Varios		Varios	Anuario Soft	62
1989:PELICULAS-ESTRELLAS...	Varios		Varios	Anuario Soft	63
386,486:MICROPROCESAD...	PARANINFO	PC	Libros	Libros	51
3D CONSTRUCTION KIT 2.0	DOMARK	PC	Utilidades	Punto	59
3DO, JUEGOS 3 DIVERSIONES			Varios	Reportaje	66
3DO, MAS APOYOS			Noticias	Actualidad	73
3DO, NUEVOS JUEGOS			Varios	Reportaje	I71
3DO: UN FUTURO...			Noticias	Actualidad	59
7TH GUEST	TRILOBYTE	PC CD	Inteligencia	Preview	51
"		PC CD	Inteligencia	Preview	61
		PC CD	Inteligencia	Punto	64
		PC CD	Inteligencia	C.Secreto	70
		PC CD	Inteligencia	Patas Arriba	71
A-TRAIN	MAXIS	PC	Simulador	Punto de mira	55
		PC	Simulador	Punto de mira	56
A1200: LA GENERACION...	COMMODORE	Amiga	Hardware	Reportaje	59
ACUARINTO	ANIMATICA		Diseño	Reportaje	63
ADDAMS FAMILY	OCEAN	NES	Arcade	Punto de mira	54
		Amiga	Arcade	Patas Arriba	50
		SNES	Arcade	Punto de mira	53
		Amstrad	Arcade	Cargadores	50
		Amiga	Arcade	Cargadores	50
		Spectr.	Arcade	Cargadores	51
		Atari	Arcade	Cargadores	51
ADDAMS FAMILY 2	OCEAN	SNES	Arcade	Punto de mira	64
		G.Boy	Arcade	Punto de mira	65
ADRAIN CURRY	PROBE		Reportajes	Entrevistas	65
ADRIAN STEPHENS	DISNEY		Reportajes	Entrevistas	58
AEREO THE ACRO-BAT		SNES	Arcade	Punto de mira	70
AIR RESCUE	SEGA		Arcade	Punto de mira	52
AL QADIM	SSI	PC	Aventura	Ultima Hora	73
ALADDIN	VIRGIN	M.Drive	Arcade	Punto de mira	66
ALASKA			Reportajes	Entrevista 55	
ALCATRAZ	INFOGRAMES	Atari	Arcada	Cargadores	51
ALIEN 3	ACCLAIM	M.Drive	Arcade	Punto de mira	55
		M.Drive	Arcade	Punto de mira	65
		G.Gear	Arcade	Punto de mira	58
ALIEN BREED	TEAM 17	PC	Arcade	Punto de mira	67
		PC	Arcade	Cargadores	68
ALONE IN THE DARK	INFOGRAMES	PC	Aventura	Cargadores	60
		PC	Aventura	Preview	55
		PC	Aventura	Punto de mira	56
		PC	Aventura	Patas Arriba	57
ALONE IN THE DARK 2	INFOGRAMES	PC	Aventura	Preview	65
		PC	Aventura	Mega Juego	71
		PC	Aventura	Patas Arriba	72
AMAZON	ACCESS	PC	Aventura	Punto de mira	59
AMERICAN GLADIATORS	GAMETEK	PC	Deportivo	Cargadores	66
		PC	Deportivo	Punto de mira	65
AMI PRO 3	ANAYA		Libros	Libros	64
AN AMERICAN TAIL	CAPSTONE	PC	Aventura	Punto de mira	61
ANALISIS BASICO DE SIST...	PARANINFO		Libros	Libros	53
ANDREW BRAYBROOK			Varios	Entrevista	53
ANDY MIAH	OCEAN		Varios	Entrevista	63
ANIMATICA			Varios	Reportaje	70
ANIMATION STUDIO	DISNEY	PC	Animación	Punto	58
ANIMATOR	AUTODESK	PC	Animación	Reportaje	53
ANOTHER WORLD	DELPHINE	M.Drive	Arcade	Punto de mira	59
APLICAC. WINDOWS NT	McGRAW-HILL		Libros	Libros	69
APLIQUE WINDOWS NT	McGRAW-HILL		Libros	Libros	68
AQUATIC GAMES		M.Drive	Deportivo	Punto de mira	56
ARCADE SMASH HITS	SEGA	M.Drive	Arcade	Punto de mira	54
ARCUS ODYSSEY		SNES	Aventura	Punto de mira	66
ARCH RIVALS		NES	Deportivo	Punto de mira	53
ARCHIVOS SECRET. SHERLOCK	E.A.	PC	Aventura	Preview	55
		PC	Aventura	Punto de mira	56
		PC	Aventura	Patas Arriba	57
		PC	Aventura	... Y además	73
ARMA LETAL	OCEAN	Amiga	Arcada	Preview	54
ART ALIVE		M.Drive	Dibujo	Punto de mira	52

PROGRAMA	COMPAÑIA	SYS	TIPO	SECCION	REV
ARTE-CIENCIA DE R.VIRTUAL	PAGINA UNO		Libros	Libros	66
ASHES OF EMPIRE	MIRAGE	AMIGA	Estrategia	Punto de mira	57
ASI FUNCIONA SU ORDENAD...	ANAYA		Libros	Libros	62
ASI FUNCIONAN LAS COMUNIC.	ANAYA		Libros	Libros	70
ASTERIX		SNES	Arcade	Punto de mira	63
ASTERIX		G.Boy	Arcade	Punto de mira	63
ASTERIX & SECRET MISSION		G.Gear	Arcade	Punto de mira	69
ATAC	MICROPROSE	PC	Simulador	Punto	61
AUTOCAD	PARANINFO		Libros	Libros	51
AUTOCAD	ANAYA		Libros	Libros	69
AUTOCAD 12 PARA PROFES.	MCGRAW-HILL		Libros	Libros	65
AUTOSKETCH	PARANINFO		Libros	Libros	52
AV8B HARRIER ASSAULT	DOMARK	PC	Simulador	Punto de mira	67
AVENTURA DINOSAURIOS	ANAYA	PC	Educativo	Punto de mira	68
AYAKO SHOTOKU	PANASONIC		Reportajes	Entrevistas	72
A. SENNA SUPER MONACO GP 2		M.Sys.	Simulador	Punto de mira	51
		M.Drive	Simulador	Punto de mira	53
		G.Gear	Simulado	Punto de mira	54
B-17 FLYING FORTRESS	MICROPROSE	PC	Simulador	Punto de mira	58
B-WING	LUCASARTS	PC	Misiones	Punto de mira	69
B.O.B.	E.A.	SNES	Arcade	Punto de mira	62
BACK TO THE FUTURE 3		SEGA	Arcade	Punto de mira	53
BARBARIAN 2	PSYGNOSIS	Amiga	Aventura	Patas Arriba	51
		Amiga	Aventura	Cargadores	50
BART VS THE SPACE MUTANTS		M.Sys.	Arcade	Punto de mira	56
BASES DE DATOS EN CD-ROM	PARANINFO		Libros	Libros	50
BASKET PLAY-OFF	SIMULMONDO	PC	Deportivo	Punto de mira	53
BAT 2	UBI SOFT	PC	Rol	Punto	57
BATMAN RETURNS		Linx	Arcade	Punto de mira	55
		G.Gear	Arcade	Punto de mira	58
		MegaCD	Arcade	Punto de mira	66
	KONAMI	PC	Aventura	Punto de mira	66
BATMAN THE ANIMATED SERIES		G.Boy	Arcade	Punto de mira	69
BATTLE CHESS ENHANCED	INTERPLAY	PC CD	Tablero	Punto de mira	57
BATTLECHESS 4000	INTERPLAY	PC	Tablero	Punto de mira	59
BATTLETOADS	TRADE WEST	G.Gear	Arcade	Punto de mira	59
		M.Drive	Arcade	Punto de mira	62
BELLA Y LA BESTIA, LA	DISNEY/INFOG.	PC	Inteligencia	Preview	59
		PC	Inteligencia	Punto	62
BENEATH A STEEL SKY	VIRGIN	PC	Aventura	Preview	72
		PC	Aventura	Punto	73
BEST OF THE BEST	LORICIEL	NES	Lucha	Punto de mira	62
		PC	Lucha	Cargadores	63
		Amiga	Lucha	Punto de mira	58
BIBLIA DEL LOTUS 1-2-3-2.3	ANAYA		Libros	Libros	62
BIBLIA DEL MAC SISTEMA 7.1	PAGINA UNO		Libros	Libros	65
BIBLIA MAC FILEMAKER PRO	PAGINA UNO		Libros	Libros	67
BILL 'S TOMATO GAME	PSYGNOSIS	Amiga	Habilidad	Mega Juego	57
		Amiga	Habilidad	Patas Arriba	63
		Amiga	Habilidad	Cargadores	59
BLACK SECT	LANKHOR	PC	Aventura	Punto de mira	72
BLASTAR	CORE	Amiga	Arcade	Punto de mira	66
		Amiga	Arcade	Cargadores	67
BLASTER MASTER		NES	Arcade	Patas Arriba	51
BLOODWYCH	IMAGE WORKS		Rol	Maniacos	72
BLUE & THE GRAY	IMPRESSIONS	PC	Estrategia	Punto de mira	70
BLUE FORCE	TSUNAMI	PC	Aventura	Preview	66
BLUES BROTHERS	TITUS	PC	Arcade	Cargadores	71
BLUES BROTHERS JUKEBOX A.	TITUS	PC	Arcade	Punto de mira	69
BODY BLOWS	TEAM 17	PC	Arcade	Punto de mira	67
		PC	Arcade	Cargadores	69
BONANZA BROS		Amiga		Cargadores	55
BOULDER DASH		G.Boy	Laberintos	Punto de mira	51
		NES	Laberintos	Punto de mira	50
BRAM STOKER'S DRACULA	PSYGNOSIS	PC	Arcade	Cargadores	69
BUBBA 'N' STIX	CORE	M.Drive	Arcade	Punto de mira	72
		Amiga	Arcade	Punto de mira	70
BUBSY		M.Drive	Plataformas	Punto de mira	65
BUCKY O'HARE				Arcade	53
BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE		SNES	Arcade	Punto de mira	72
BULLS VS BLAZERS	E.A.	SNES	Deportivo	Punto de mira	62
BUMPY'S ARCADE FANTASY	LORICIEL	Amiga	Arcade	Punto de mira	52
BUNNY BRICKS	SILMARILS	PC	Arcade	Punto de mira	56
		PC	Arcade	Cargadores	57
BURNING FORCE		M.Drive	Arcade	Punto de mira	52
BUSHBUCK	ACTIVISION	PC		Punto de mira	50
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO...	INTERPLAY	PC	Simulador	Punto de mira	63
C.E.S DE CHICAGO '93			Reportajes	Ferias	63

PROGRAMA	COMPAÑIA	SYS	TIPO	SECCION	REV
C.E.S. '94 LAS VEGAS			Reportajes	Ferias	70
C.E.S. CHICAGO '92			Reportajes	Feria	51
C.E.S. LAS VEGAS '93			Reportajes	Ferias	58
CAESAR	IMPRESSIONS	PC	Simulado	Punto de mira	60
CALIFORNIA GAMES 2		M.Sys.	Arcade	Punto de mira	58
CAMPAIGN	EMPIRE	Amiga	Estrategia	Punto de mira	55
CAMPAIGN 2	EMPIRE	PC	Estrategia	Punto	71
CAMPO DE PEBBLE BEACH	ACCES	PC	Simulador	... Y además	73
CANNON FODDER	SENSIBLE	PC	Arcade	MegaJuego	72
CAPTAIN PLANET AND ...		Amiga		Cargadores	50
CAR AND DRIVER	E.A.	PC	Simulador	Punto de mira	57
CARL LEWIS CHALLENGE	PSYGNOSIS	Amiga	Deportivo	Reportaje	50
CARMEN SANDIEGO COSMOS	BRODERBUND	PC	Educativo	Preview	61
		PC	Educativo	Punto	62
CARTOONERS	E.A.	PC	Animación	Punto	54
CASTELIAN		NES	Plataformas	Punto de mira	55
CASTLE OF DR. BRAIN	SIERRA	PC	Inteligencia	Punto	64
CASTLES 2: SIEGE & CONQUE	E.A.	PC	Estrategia	Punto	59
CASTLEVANIA 2:BELMONT'S R.		G.Boy	Arcade	Punto de mira	57
CASTLEVANIA;NEW GENER.		M.Drive	Arcade	Punto de mira	70
CD-ROM 100 TITULOS IMPRES...		PC CD	Varios	Reportaje	55
CLASH OF STEEL	SSI	PC	Estrategia	Punto de mira	66
CLAY FIGHTER		SNES	Lucha	Punto de mira	70
CLIPPER 5.01	PARANINFO		Libros	Libros	64
CLIPPER 5.01 A SU ALCANCE	MC GRAW-HILL		Libros	Libros	56
COBRA MISSION	MEGATECH	PC	Rol	Preview	64
		PC	Rol	Punto	65
COHORT II	IMPRESSIONS	PC	Estrategia	Punto de mira	61
COLECCION JUEGOS 92	TOPOSOFT	PC	Deportivo	Reportaje	52
COMANCHE	NOVA LOGIC	PC	Simulador	Punto de mira	63
		PC	Simulador	C.Secreto	70
		PC	Simulador	Preview	56
COMUNICAC. DE EMPRESA	PARANINFO		Libros	Libros	60
CONTRAPTIONS	MINDSCAPE	PC	Aventura	Punto de mira	59
COOL CROC TWINS	ARCADE MAS.	Amiga	Arcade	Patas Arriba	57
		Amiga	Arcade	Punto de mira	51
		Amiga		Cargadores	54
COOL SPOT	OCEAN	SNES	Plataformas	Punto de mira	68
COOL WORLD	OCEAN	Amiga	Arcade	Patas Arriba	55
		PC	Arcade	Cargadores	63
		G.Boy	Arcade	Punto de mira	64
		SNES	Arcade	Punto de mira	65
CORELDRAW! 3	McGRAW-HILL		Libros	Libros	67
CORRIDOR 7	CAPSTONE	PC	Arcade	Punto de mira	73
COSMIC SPACEHEAD	CODEMASTERS	PC	Arcade	... Y además	73
CRASH DUMMIES		MSystem	Arcade	Punto de mira	63
		G.Gear	Arcade	Punto de mira	63
CRAZY CARS 3	TITUS	Amiga	Deportivo	Punto de mira	52
		PC	Deportivo	Punto de mira	57
CREEPERS	PSYGNOSIS	PC	Habilidad	Punto de mira	59
		PC	Inteligencia	Cargadores	62
CRIME PATROL				Arcade	63
CRISTAL MINES 2		Linx	Laberintos	Punto de mira	54
CRUISE FOR A CORPSE	DELPHINE	PC	Aventura	Preview	51
		PC	Aventura	Patas Arriba	53
CURSE OF ENCHANTIA	CORE	Amiga	Aventura	Punto	56
		PC	Aventura	Patas Arriba	61
CYBERPUNKS	CORE	Amiga	Arcade	Punto de mira	70
CYBERRACE	CYBERDREAMS	PC	Deportivo	Preview	60
		PC	Deportivo	Patas Arriba	66
		PC	Deportivo	MegaJuego	65
		PC CD	Deportivo	... Y además	73
CYBORG JUSTICE		M.Drive	Arcade	Punto de mira	63
CHAKAN: THE FOREVER MAN		G.Gear	Arcade	Punto de mira	56
CHAOS ENGINE	BITMAP BROT.	M.Drive	Arcade	Punto	73
CHESSMASTER		SNES	Estrategia	Punto de mira	52
CHIKI CHIKI BOYS		M.Drive	Arcade	Punto de mira	59
CHRISTMAS LEMMINGS	PSYGNOSIS	PC	Habilidad	Punto de mira	68
CHUCK ROCK	CORE	G.Gear	Arcade	Punto de mira	55
		Sega	Arcade	Patas Arriba	54
CHUCK ROCK 2	CORE	G.Gear	Arcade	Punto de mira	64
		Amiga	Arcade	Mega Juego	61
D-DAY	LORICIEL	PC	Arcade	Punto de mira	57
D.J.BOY		M.Drive	Arcade	Punto de mira	51
DAFFY DUCK THE MARVIN M.		SNES	Arcade	Punto de mira	71
DARK HEART OF UUKUL			Rol	Maniacos	51
DARK SEED	CYBERDREAMS	Amiga	Aventura	Punto de mira	57
DARK SUN SHATERED LANDS	SSI	PC	Rol	Preview	66

PROGRAMA	COMPAÑIA	SYS	TIPO	SECCION	REV
DARK SUN SHATERED LANDS		PC	Rol	Punto	67
DARKMAN		Amiga		Cargadores	53
DATOS Y DIVERTIM. INFORMA.	PAGINA UNO		Libros	Libros	62
DAUGHTER OF SERPENTS	MILLENIUM	PC	Aventura	Punto	57
		PC	Aventura	Patas Arriba	59
DAVID BRABEN			Varios	Entrevista	53
DAVID LEADBETTER'S GOLF	MICROPROSE	PC	Simulador	Punto de mira	56
DAVID ROBINSON'S		M.Drive	Deportivo	Punto de mira	51
DAY OF THE TENTACLE	LUCASARTS	PC	Aventura	Preview	62
		PC	Aventura	Punto	64
		PC	Aventura	Patas Arriba	65
DBASE III PLUS	ANAYA		Libros	Libros	57
DBASE IV AVANZADO	ANAYA		Libros	Libros	61
DBASE IV VERSION 1.5	JACKSON		Libros	Libros	56
DEAD CONNECTION				Arcade	55
DELUXE PAINT ANIMATION	E.A.	PC	Dibujo	Punto	51
DELUXE TRIVIAL PURSUIT	DOMARK	PC	Tablero	Punto de mira	56
DENNIS	OCEAN	SNES	Plataformas	Punto de mira	67
DESERT STRIKE		G.Gear	Arcade	Punto de mira	70
DEVILISH		G.Gear	Arcade	Punto de mira	53
DICK TRACY ADVENTURES	TITUS	Amiga	Aventura	Punto de mira	52
DIE HARD II		PC	Arcade	Cargadores	54
DINA BLASTER	UBI SOFT	Amiga	Arcade	Punto de mira	54
DISCOVERIES OF THE DEEP	CAPSTONE	PC	Simulador	Punto de mira	69
DISEÑO Y GESTION DE DATOS	PARANINFO		Libros	Libros	68
DOGFIGHT	MICROPROSE	PC	Simulado	Patas Arriba	71
DOMINE PAGEMAKER 4 CON EL	RA-MA		Libros	Libros	56
DOMINE QUATRO PRO 3	RA-MA		Libros	Libros	59
DONDE ... CARMEN SAN DIEGO	BRODERBUND	Amiga	Educativo	Punto	50
		PC CD	Educativo	Reportaje CD	50
		PC	Educativo	Punto de mira	72
DOODLEBUG	CORE	Amiga	Arcade	Punto de mira	55
		Amiga	Plataformas	Cargadores	57
DOOM	ID SOFTWARE	PC	Arcade	C.Secreto	73
DORNIER DO 335 «PFEIL»	LUCASART	PC	Escenarios	Punto de mira	54
DR DOS 6	ANAYA		Libros	Libros	65
DR. FRANKEN		G.Boy	Arcade	Punto de mira	54
DRACULA BRAM STOKER'S	PSYGNOSIS	PC	Aventura	Patas Arriba	68
		PC	Aventura	Preview	66
DRACULA	PSYGNOSIS	PC	Aventura	MegaJuego	67
		MegaCD	Aventura	Punto de mira	70
DRACULA UNLEASHED	VIACOM	PC CD	Aventura	Patas Arriba	70
		MegaCD	Aventura	Punto de mira	73
DRAFIX	PARANINFO		Libros	Libros	60
DRAGON BALL Z	BANDAI	SNES	Lucha	Punto de mira	68
		M.Drive	Arcade	Ultima Hora	73
DRAGON BALL Z 2	BANDAI	SNES	Lucha	Punto	73
DRAGON'S FURY VS ...		M.Drive	Pinball	Punto de mira	56
DRAGON'S LAIR	READY SOFT	SNES	Arcade	Punto de mira	58
		MegaCD	Arcade	Punto de mira	71
		PC CD	Arcade	Mega Juego	73
DRAGON'S LAIR 3	READY SOFT	PC	Habilidad	Cargadores	59
		PC	Arcade	Patas Arriba	57
DRAGONS OF FLAME	SSI		Rol	Maniacos	72
DRAGONSPHERE	MICROPROSE	PC CD	Aventura	Punto de mira	72
DRAKKHEN	INFOGRAMES	PC	Rol	Maniacos	72
DREAM MASTER		NES	Arcade	Punto de mira	52
DRIVER'S EYES				Arcade	54
DUNE	VIRGIN	PC	Estrategia	Preview	50
		PC	Estrategia	Punto	51
		MegaCD	Estrategia	Punto de mira	71
DUNE 2	VIRGIN	PC	Educativo	Preview	64
		PC	Estrategia	Punto	66
		PC	Estrategia	Punto	65
DUNGEON HACK	SSI	PC	Rol	Maniacos	69
		PC	Rol	Punto	70
DYLAND DOG	SIMULMONDO	PC	Arcade	Cargadores	55
		PC	Arcade	Punto de mira	52
DYNABLASTER		NES	Arcade	Punto de mira	56
EA FIFA INTERNATIO. SOCCER	E.A. SPORTS	SNES	Deportivo	Informe	73
EA SOCCER	E.A. SPORTS	M.Drive	Deportivo	Reportaje	67
ECCO THE DOLPHIN		M.Drive	Aventura	Punto de mira	59
ECO QUEST	SIERRA	PC	Aventura	Patas Arriba	60
ECO QUEST		PC	Aventura	Preview	55
ECTS '92 (OTOÑO)			Reportajes	Feria	53
ECTS '92 (OTOÑO) (CIAS.)			Reportajes	Feria	54
ECTS '93 (OTOÑO)			Reportajes	Ferias	66
ECTS '93 (PRIMAVERA)			Reportajes	Feria	61

PROGRAMA	COMPAÑIA	SYS	TIPO	SECCION	REV
MORTAL KOMBAT	ACCLAIM	PC	Arcade	Punto	70
		MegaCD	Arcade	Punto	73
MOTHER GOOSE	SIERRA	PC CD	Educativo	Reportaje CD	50
MR. NUTZ	OCEAN	SNES	Plataformas	Punto de mira	67
MS-DOS 6.2	RPH EDITORES		Libros	Libros	73
MS-DOS PARA TORPES	ANAYA		Libros	Libros	69
MS. PAC-MAN		M.Sys.	Arcade	Punto de mira	54
MUTANT LEAGUE HOCKEY		M.Drive	Deportivo	Punto de mira	72
MYST	BRODERBUND	PC CD	Aventura	Punto	73
NANOTECNOLOGIA MICROMAQ.	ANAYA		Libros	Libros	72
NBA JAM		SNES	Deportivo	Punto de mira	71
		M.Drive	Deportivo	Punto de mira	71
NBA SHOWDOWN		M.Drive	Deportivo	Punto de mira	72
NHL HOCKEY	E.A.	PC	Deportivo	Punto de mira	66
		PC	Deportivo	Punto	67
NHL HOCKEY 94		MegaCD	Deportivo	Punto de mira	72
NHLPA HOCKEY '93		SNES	Deportivo	Punto de mira	59
NICK FALDO'S CHAMP.GOLF	GRANDSLAM	PC	Deportivo	Punto de mira	66
		Amiga	Golf	Punto de mira	60
NICKY 2	MICROIDS	PC	Plataformas	... Y además	73
NICHOLAS A. BELIAEFF	SSI		Entrevistas	Reportaje	67
NIGEL MANSELL'S	GREMLIN	Amiga	Arcade	Punto de mira	57
NINJA GAIDEN		M.Sys.	Arcade	Patas Arriba	52
NO TENGAS MIEDO A WINDOWS	ANAYA		Libros	Libros	71
NORTH & SOUTH		NES	Arcade	Punto de mira	51
NOVELL NETWARE 4	McGRAW-HILL		Libros	Libros	71
NUEVAS MAQUINAS		Varios	Reportajes	Informe	70
OBITUS	PSYGNOSIS	Amiga	Rol	Maniacos	54
OLIMPIADAS 92: ATLETISMO	TOPO SOFT	PC	Deportivo	Reportaje	50
OLIMPIADAS 92:GIMNASIA DEP	TOPO SIFT	PC	Deportivo	Reportaje	50
OLIMPIC GAMES '92	OPERA PLUS	PC	Deportivo	Reportaje	50
OLYMPIC GOLD	U.S.GOLD	M.Drive	Deportivo	Reportaje	50
		G.Gear	Deportivo	Redacción	50
		M.Sys.	Deportivo	Reportaje	50
ONE STEP BEYOND	OCEAN	PC	Inteligencia	Punto de mira	67
		PC	Habilidad	Cargadores	70
ORCAD VST	PARANINFO		Libros	Libros	56
OSCAR	FLAIR	PC	Plataformas	Punto	70
PACIFIC STRIKE	ORIGIN	PC	Simulador	Preview	73
PAGAN: ULTIMA 8	ORIGIN	PC	Avent./Rol	Preview	72
		PC	Avent./Rol	Punto	73
PAPER BOY 2		SNES	Arcade	Punto de mira	52
		Amiga	Arcade	Punto de mira	50
PARASOL STARS		Amiga		Cargadores	50
PATHWAYS INTO DARKNESS	BUNGLE	Mac	Aventura	... Y además	73
PATRICIAN, THE	TRYPTICHON	PC	Estrategia	Punto de mira	67
PATTON STRIKES BACK	BRODERBUND	PC	Estrategia	Punto de mira	53
PAUL JACKSON-DAVID WILSON	E.A.		Entrevistas	Actualidad	64
PC BASKET 2.0	DINAMIC	PC	Depor/Datos	Preview	73
PC FUTBOL	DINAMIC	PC	Depor/Datos	Punto	66
PC TOOLS V. 6	PARANINFO		Libros	Libros	63
PC TOOLS DE LUXE	PARANINFO		Libros	Libros	51
PCBASKET	DINAMIC	PC	Deportivo	Punto	61
PCFUTBOL	DINAMIC	PC	Depor/Datos	C.Secreto	70
PERSONAL COMPUTER ...	TEMAS DE HOY		Libros	Libros	71
PETE SAMPRAS TENNIS	CODEMASTER	M.Drive	Deportivo	Punto de mira	73
PGA TOUR GOLF		SNES	Golf	Punto de mira	59
PHOTOFINISH	ZSOFT/ANAYA	PC	Trat. Imágen	Reportaje	57
PILOTWINGS		SNES	Simulador	Punto de mira	58
PINBALL DREAMS	DIGITAL	PC	Arcade	Mega Juego	64
		G.Boy	Pinball	Punto de mira	70
PINBALL FANTASIES	21ST	PC	Pinball	Punto	72
PINK GOES TO HOLLYWOOD	TECMAGIK	SNES	Plataformas	Punto de mira	73
PIPI & BIBIS				Arcade	51
PIRATAS DEL CHIP	EDICIONES B		Libros	Libros	59
PIRATES GOLD	MICROPROSE	PC	Aventura	Punto	72
PIT FIGHTER		Amiga		Cargadores	55
POLICE QUEST 3	SIERRA	PC	Aventura	Preview	61
	SIERRA	PC	Aventura	Punto	66
POP'N TWIN BEE		SNES	Arcade	Punto de mira	68
POPULOUS 2	BULLFROG	PC	Estrategia	Punto de mira	59
POSTCRIPT GUIA PRACTICA	JACKSON		Libros	Libros	56
POWER STRIKE 2		M.Sys.	Arcade	Punto de mira	65
POWERMONGER	E.A.	PC	Estrategia	Punto de mira	52
PREDATOR 2		M.Sys.	Arcade	Punto de mira	59
PREHISTORIK 2	TITUS	PC	Arcade	Punto de mira	61
		PC	Arcade	Cargadores	62
PREMIERE	CORE	PC	Arcade	Preview	52

PROGRAMA	COMPAÑIA	SYS	TIPO	SECCION	REV
PREMIERE	CORE	Amiga	Arcade	Patas Arriba	54
PRINCE OF PERSIA	BRODERBUND	M.Sys.	Aventura	Punto de mira	55
		G.Gear	Arcade	Punto de mira	58
PRINCE OF PERSIA 2	BRODERBUND	PC	Arcade	Preview	60
		PC	Arcade	MegaJuego	63
		PC	Arcade	Cargadores	64
		PC	Arcade	C.Secreto	71
PRIVATEER	ORIGIN	PC	Simulador	Preview	66
		PC	Simulador	Patas Arriba	67
PROGRAM. ORIENT. OBJETOS	ANAYA		Libros	Libros	56
PROGRAM. C:INTRODUCCION	ANAYA		Libros	Libros	50
PROGRAM. EN CLIPPER 5	ANAYA		Libros	Libros	54
PROTOSTAR	TSUNAMI	PC	Aventura	Preview	66
PROTOSTAR	TSUNAMI	PC CD	Aventura	Punto de mira	70
PUGGSY		M.Drive	Aventura	Punto de mira	67
PUSH OVER	OCEAN	Atari	Puzzle	Cargadores	54
		Amiga	Puzzle	Cargadores	54
		Amiga	Puzzle	MegaJuego	51
PUTT & PUTTER		M.Sys.	Deportivo	Patas Arriba	51
PUTTY	SYSTEM 3	Amiga	Arcade	Punto de mira	55
QUARKXPRESS, CONSEJOS...	PAGINA UNO		Libros	Libros	55
QUATTRO PRO 4.0	ANAYA		Libros	Libros	56
QUATTRO PRO PARA WINDOWS	ANAYA		Libros	Libros	62
R-TYPE		G.Boy	Arcade	Punto de mira	51
RACE DRIVIN	DOMARK	Amiga	Deportivo	Punto de mira	50
RAD GRAVITY		NES	Arcade	Punto de mira	54
RAILROAD TYCOON	MICROPROSE	PC CD	Estrategia	Reportaje CD	50
	MICROPROSE	PC	Estrategia	Punto de mira	72
RALLY	EUROPRESS	PC	Simulador	Preview	66
	EUROPRESS	PC	Simulador	Punto	67
RAMPART	E.A.	PC	Arcade	Punto de mira	53
		Linx	Arcade	Punto de mira	56
		M.Sys.	Arcade	Punto de mira	57
		PC	Arcade	Cargadores	56
RANMA 1/2		SNES	Lucha	Punto de mira	67
REACH FOR THE SKIES	VIRGIN	PC	Simulador	Punto de mira	65
REALMS	VIRGIN	PC	Estrategia	Punto de mira	56
REBEL ASSAULT	LUCASARTS	PC CD	Arcade	Preview	68
		PC CD	Arcade	Punto	69
		PC	Arcade	Patas Arriba	72
RENEGADE		M.Sys.	Arcade	Punto de mira	60
RENHOEK & STIMPY		M.Drive	Arcade	Punto de mira	69
65					
RETURN OF THE PHANTOM	MICROPROSE	PC	Aventura	Punto	72
		PC	Aventura	Patas Arriba	73
RETURN TO ZORK	INFOCOM	PC	Aventura	Preview	68
		PC	Aventura	Punto	70
		PC	Aventura	Patas Arriba	71
REX NEBULAR & COSMIC	MICROPROSE	PC	Aventura	Punto de mira	72
RIGHTEOUS FIRE	ORIGIN	PC	Simulador	Punto de mira	71
RISKY WOODS	DINAMIC	Amiga	Arcade	Patas Arriba	53
		M.Drive	Arcade	Punto de mira	57
		Amiga	Arcade	Cargadores	53
		PC	Arcade	Cargadores	58
ROAD & TRACK	ACCOLADE	PC	Deportivo	Punto de mira	51
ROAD RASH		G.Boy	Deportivo	Punto de mira	71
ROAD RASH 2		M.Drive	Deportivo	Punto de mira	58
ROBIN HOOD		G.Boy	Rol	Punto de mira	59
ROBOCOD, JAMES POND	MILLENIUM	PC	Plataformas	Punto de mira	66
ROBOCOP		NES	Arcade	Punto de mira	55
ROBOCOP 3	OCEAN	PC	Arcade	Punto de mira	55
		SNES	Arcade	Punto de mira	56
		Amiga		Cargadores	52
ROBOCOP VS. TERMINATOR		M.Drive	Arcade	Punto de mira	69
ROCK & ROLL RACING	INTERPLAY	SNES	Arcade	Punto de mira	71
		SNES	Arcade	C.Secreto	72
ROCKET KNIGHT ADVENTURES		M.Drive	Arcade	Punto de mira	66
RODLAND		NES	Arcade	Punto de mira	60
		G.Boy	Arcade	Punto de mira	60
ROGER CABEZAS	ANIMATICA	Reportajes		Entrevista	63
ROLLING RONNY	VIRGIN	PC	Arcade	Punto de mira	50
		PC	Arcade	Patas Arriba	52
		C-64		Cargadores	51
		Amiga		Cargadores	51
		Atari		Cargadores	52
		PC		Cargadores	52
ROME AD '92	MILLENIUM	PC	Aventura	Punto	55
RYDER CUP	OCEAN	PC	Golf	Punto de mira	69

PROGRAMA	COMPAÑIA	SYS	TIPO	SECCION	REV
S.T.U.N. RUNNER		Linx	Arcade	Punto de mira	52
SABOTEN BOMBERS				Arcade	51
SABRE TEAM	KRISALIS	PC	Estrategia	Punto de mira	72
SAGAIA		M.Sys.	Arcade	Punto de mira	50
SAM & MAX HIT THE ROAD	LUCASARTS	PC	Aventura	Preview	69
		PC	Aventura	Patas Arriba	70
SCRAPYARD DOG		Linx	Arcade	Punto de mira	53
SEAL TEAM	E.A.	PC	Estrategia	Preview	67
SEAWOLF	E.A.	PC	Estrategia	Preview	72
		PC	Estrategia	Punto	73
SENSIBLE SOCCER	SENSIBLE	PC	Deportivo	Informe	73
		Amiga	Deportivo	Mega Juego	62
		PC	Deportivo	Punto de mira	64
		PC	Comparativa	Reportaje	67
SEVEN CITIES OF GOLD	E.A.	PC	Estrategia	Punto de mira	67
SHADOW CASTER	ORIGIN	PC	Arcade/Rol	Preview	67
		PC	Arcade/Rol	Cargadores	73
		PC	Arcade/Rol	Punto	68
	ORIGIN	PC	Arcade/Rol	Patas Arriba	69
SHADOW DANCER		Amiga		Cargadores	53
SHADOW OF THE BEAST		M.Sys.	Arcade	Punto de mira	53
SHADOW OF THE BEAST 3	PSYGNOSIS	Amiga	Arcade	Patas Arriba	55
		Amiga	Arcade	Punto de mira	54
		Amiga		Cargadores	55
SHADOW OF THE COMET	INFOGRAMES	PC	Aventura	Preview	59
		PC	Aventura	Punto	60
		PC	Aventura	Punto	62
SHADOW PRESIDENT	D.C. TRUE	PC	Estrategia	Punto de mira	62
SHADOWLANDS	DOMARK	Amiga	Rol	Patas Arriba	53
		Amiga	Rol	Patas Arriba	56
			Rol	Preview	50
		Amiga	Rol	Punto	51
SHADOWORLDS	KRISALIS	PC	Rol	Punto de mira	62
SHADOWORLDS	KRISALIS	PC	Rol	Cargadores	63
SHANGAI II	ACTIVISION	PC	Tablero	Punto de mira	51
SHERLOCK HOLMES	ICOM	PC CD	Aventura	Reportaje CD	50
SHINOBI 2: THE SILENT FURY		G.Gear	Arcade	Punto de mira	57
SIGGRAPH '92			Reportajes	Feria	55
SIGGRAPH '92			Reportajes	Feria	56
SIGGRAPH '93			Reportajes	Feria	66
SILPHEED		MegaCD	Arcade	Punto de mira	69
SILPHEED	M.Sys.	MegaCD	Arcade	C.Secreto	73
SILVERBALL	TEAM 17	PC	Pinball	Punto de mira	69
SIM CITY 2000	MAXIS	PC	Simulador	Preview	70
		PC	Simulador	Punto	71
SIM FARM	MAXIS	PC	Simulador	Preview	72
		PC	Simulador	Punto	73
SIMANT	MAXIS		Simulador	Preview	50
		PC	Simulador	Patas Arriba	52
SIMEARTH	MAXIS	Amiga	Simulador	Punto de mira	58
SIMON THE SORCERER	ADVENTURE	PC	Aventura	Punto	68
	ADVENTURE	PC	Aventura	Preview	67
SIMULADOR PROFES. FUTBOL	DINAMIC	PC	Deportivo	Punto de mira	55
SYNDICATE	BULLFROG	PC	Estrategia	Punto de mira	70
SINK OR SWIM	ZEPPELIN	PC	Plataformas	Punto de mira	73
SISTEMAS OPERATIVOS	PARANINFO		Libros	Libros	50
SLEEP WALKER	OCEAN	PC	Arcade	Punto de mira	59
		PC	Arcade	Patas Arriba	61
		PC	Arcade	Cargadores	62
SOLO EN CASA 2	CAPSTONE	PC	Arcade	Cargadores	62
SOLO TU PUEDES SALVAR LA..	ALFAGUARA		Libros	Libros	73
SOLOMON'S KEY 2		NES	Inteligencia	Punto de mira	59
SOLVALOU				Arcade	52
SONIC 2		M.Drive	Arcade	Punto de mira	55
		M.Sys.	Arcade	Punto de mira	56
SONIC 3		M.Drive	Arcade	Punto de mira	70
SONIC CD		MegaCD	Plataformas	Punto de mira	68
SONIC SPINBALL		M.Drive	Arcade	Punto de mira	67
SPACE ACE II	READY SOFT	PC		Cargadores	51
SPACE CRUSADE	GREMLIN	AMIGA	Rol	Punto de mira	51
SPACE GUN		Atari		Cargadores	50
SPACE HULK	E.A.	PC	Rol	Actualidad	63
		PC	Rol	Punto	64
		PC	Rol	Cargadores	65
SPACE PIRATES				Arcade52	88
SPACE QUEST 5	SIERRA	PC	Aventura	Patas Arriba	69
SPACE QUEST I	SIERRA	PC	Aventura	Patas Arriba	59

PROGRAMA	COMPAÑIA	SYS	TIPO	SECCION	REV
SPACE QUEST I	SIERRA	PC	Aventura	Patas Arriba	58
SPACE QUEST I	SIERRA	PC	Aventura	Preview	56
SPECTRE	GAMETEK	SNES	Arcade	Punto de mira	73
SPEED RACER	ACCOLADE	PC	Deportivo	Punto de mira	68
SPEEDBALL 2		M.Drive	Deportivo	Punto de mira	56
SPIDER-MAN RETURN...	ACCLAIM	G.Gear	Arcade	Punto de mira	62
SPIDERMAN		G.Boy	Arcade	Punto de mira	55
SPIDERMAN		G.Gear	Arcade	Punto de mira	56
SPLATTERHOUSE 3		M.Drive	Arcade	Punto de mira	63
SPOT	VIRGIN	PC	Tablero	Punto de mira	51
SRINI VASAN	SIERRA		Reportajes	Entrevista	52
STADIUM CROSS				Arcade	56
STAR TREK 25TH ANIVERSARIO	INTERPLAY	PC	Aventura	Patas Arriba	50
STAR TREK JUDGMENT RITES	INTERPLAY	PC	Aventura	Preview	69
STAR TREK THE NEXT GENER.		G.Boy	Arcade	Punto de mira	67
STAR WARS		G.Boy	Arcade	Punto de mira	59
STAR WARS		G.Gear	Arcade	Punto de mira	68
STARWING		SNES	Acción	Punto de mira	60
STELLAR VII	DYNAMIX	PC CD	Arcade	Reportaje CD	50
STREEET FIGHTER II	CAPCOM			Arcade	50
STREET FIGHTER 2	CAPCOM	Amiga	Lucha	Cargadores	59
	CAPCOM	SNES	Lucha	Mega Juego	55
		Amiga	Lucha	Punto de mira	57
		PC	Lucha	Punto de mira	66
STREETS OF RAGE		M.Sys.	Arcade	Punto de mira	60
STREETS OF RAGE 2		M.Drive	Arcade	Punto de mira	58
		G.Gear	Arcade	Punto de mira	66
STRIKE COMMANDER	ORIGIN	PC	Simulador	Punto	61
STRIKE COMMANDER	ORIGIN	PC	Simulador	Punto	63
STRIKER	RAGE SOFT.	PC	Comparativa	Reportaje	67
STRONGHOLD	SSI	PC	Estrategia	Punto	67
STUNT ISLAND	DISNEY	PC	Simulador	Mega Juego	58
		PC	Simulador	Punto de mira	60
SUBWAR 2050	MICROPROSE	PC	Simulador	Preview	72
		PC	Simulador	Punto	73
SUMMER CHALLENGE	ACCOLADE	PC	Deportivo	Punto	55
		M.Drive	Deportivo	Punto de mira	63
SUMMONING	SSI	PC	Rol	Preview	59
		PC	Rol	Punto de mira	60
		PC	Rol	Maniacos	62
SUNSET RIDERS		SNES	Arcade	Punto de mira	69
SUPER BATTLE TANK 2	ABSOLUTE	SNES	Arcade	Punto de mira	73
SUPER CASTLEVANIA IV		SNES	Arcade	Punto de mira	54
SUPER CAULDRON	TITUS	PC	Arcade	Cargadores	59
		PC	Arcade	Punto de mira	58
SUPER EMPIRE STRIKES BACK		SNES	Arcade	Punto de mira	69
SUPER GHOULS AND GHOSTS		SNES	Arcade	Punto de mira	56
SUPER HUNCHBACK		G.Boy	Arcade	Punto de mira	53
SUPER JAMES POND		G.Boy	Plataformas	Punto de mira	65
SUPER JAMES POND 2		SNES	Plataformas	Punto de mira	64
SUPER KICK OFF		G.Gear	Deportivo	Punto de mira	50
SUPER KICK OFF		M.Drive	Deportivo	Punto de mira	62
SUPER MARIO LAND		G.Boy	Arcade	Punto de mira	52
SUPER MARIO LAND 2		G.Boy	Arcade	Punto de mira	56
SUPER PROBOTECTOR:ALIEN R.		SNES	Arcade	Punto de mira	57
SUPER R-TYPE		SNES	Arcade	Punto de mira	50
SUPER R.C.PRO-AM		G.Boy	Arcade	Punto de mira	50
SUPER SCRYLIS	TOPO SOFT	PC	Habilidad	Punto	71
SUPER SKWEEK		Linx	Puzzle	Punto de mira	56
SUPER SOCCER		SNES	Deportivo	Punto de mira	51
SUPER STAR WARS		SNES	Arcade	Punto de mira	58
SUPER SWIV		SNES	Arcade	Punto de mira	59
SUPER TENNIS		SNES	Deportivo	Punto de mira	51
SUPER WIDGET		SNES	Plataformas	Punto de mira	71
SUPERCARD.MAS ALLA HIPER..	PARANINFO		Libros	Libros	66
SUPERMAN		G.Gear	Arcade	Punto de mira	63
SUPERMAN		M.Sys.	Arcade	Punto de mira	63
SUZUKA 8 HOURS				Arcade	53
SWORD MASTER		NES	Arcade	Punto de mira	56
SYMPHONY	PARANINFO		Libros	Libros	54
SYMPHONY 3	ANAYA		Libros	Libros	70
SYNDICATE	BULLFROG	PC	Acción	Preview	64
		PC	Acción	Patas Arriba	66
		PC	Acción	Cargadores	71
		PC	Acción	C.Secreto	72
T-2 THE GAME ARCADE	ACCLAIM	PC	Arcade	Punto de mira	68
T.M.H.T. 3 RADICAL RESCUE		G.Boy	Arcade	Punto de mira	70
T.M.N.T. TOURNAMENT F.		SNES	Arcade	Punto de mira	69

XPLORA 1

Los anglosajones tienen un término para definir la actuación de cualquier clase de artista, que sólo se puede encontrar en su vocabulario. Nos referimos a "performance", palabra que ha tomado el castellano y que refleja tanto la forma como el fondo del arte en su estado más puro...

PREVIEW

Performance TOTAL

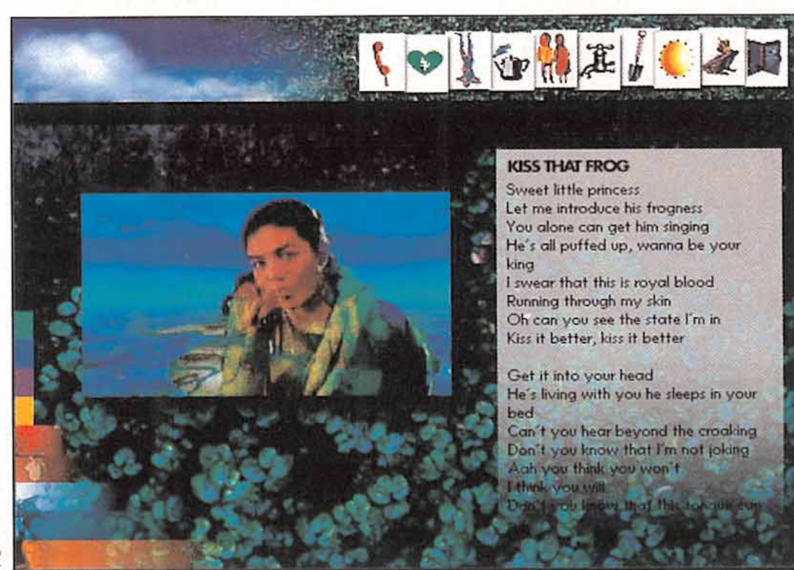
- REAL WORLD MULTI MEDIA
- Preparación: **PC CD-ROM, MACINTOSH CD-ROM**
- MULTIMEDIA

Y «Xplora 1: Peter Gabriel´s Secret World» es eso y mucho más. Es "Performance Total", es, como su nombre indica, la completa apertura del mundo secreto, creativo, artístico e investigador de Peter Gabriel.

Adelantándose a su tiempo de la mejor manera que un creador puede hacerlo –reflejando todo su arte en los medios más innovadores que da la tecnología de masas–, Peter Gabriel no se ha limitado a producir un CD-ROM multimedia, sino que ha creado el primer CD-ROM multimedia cuyos 600 megas están perfectamente aprovechados. Así, «Xplora 1: Peter Gabriel´s Secret World» no sólo nos presenta las nuevas canciones del compositor británico, sino que nos abre las puertas de un mundo desconocido por la mayoría de los aficionados a la música popular, folk o étnica.



PC



PC

Si estás interesado en cómo se hacen los vídeos de Gabriel, éste es tu CD-ROM.

ENSEÑAR ARTE Y ARTES

«Xplora 1: Peter Gabriel´s Secret World» se encuentra dividido en diferentes secciones, interactivas entre sí, es decir, que aunque estemos trabajando dentro de una, siempre encontraremos iconos para volver a las anteriores. Una de las primeras partes de este CD-ROM Multimedia es la que se ocupa del nuevo disco de Peter Gabriel, por medio de sus vídeos musicales. Estos se encuentran acompañados de la letra de la canción, además de un reportaje sobre cómo se hicieron.

Si ya este apartado merecería un CD-ROM para sí sólo, «Xplora 1: Peter Gabriel´s Secret World» amplía su oferta sobre el mundo musical de pueblos desconocidos. Así, otra de las divisiones de este Multimedia nos muestra todo un universo de instrumentos con los que dichas civilizaciones elaboran sus sintonías, descubriéndonos guitarras, tambores, flautas; es decir, la cuerda, la percusión el viento...

Pero no queda ahí la tarea de recuperación de antiguas tradiciones musicales étnicas. «Xplora 1: Peter Gabriel´s Secret World» también "explora" y bucea en las gargantas de los compositores de este tipo de ritmos. Y lo demuestra con otro apartado en el que aparecen fotografías de cantantes populares que, al accionarlas, nos deleitan con su arte musical.

Por la cara

Como todos los componentes del mítico grupo Genesis –Phil Collins, por supuesto, incluido–, Peter Gabriel se ha apuntado siempre a mostrase con la cara lavada y recién "peinao". En sus álbumes, su "face" brilla con la fuerza de una portada. En «Xplora 1: Peter Gabriel´s Secret World» ocurre tres cuartos de los mismo. La cubierta de la caja de este espectacular CD-ROM nos salta a los ojos con la imagen de un Peter Gabriel tatuado con aros "serpénticos" que se mueven por toda su cara. Pero la cosa sigue en el interior, ya que para poder adentrarnos en la tripas de «Xplora 1: Peter Gabriel´s Secret World» tenemos que salvar un jeroglífico; se trata de la recomposición de la imagen de la cara de Gabriel...

PC



PC

La discografía completa del antiguo componente de Genesis la podéis ver en esta pantalla de «Xplora 1».



PC

Descubrir las distintas culturas musicales que sobreviven en el planeta es uno de los principales objetivos de este CD-ROM.

EL FONDO HACE LA FORMA

El que espere en «Xplora 1: Peter Gabriel´s Secret World» un CD-ROM musical, está de enhorabuena. El que espere una enciclopedia multimedia sobre ritmos étnicos, también. El que quiera asistir a todo un espectáculo de diseño, innovación y creatividad "CD-RÓMica", tres cuartos de los mismo... «Xplora 1: Peter Gabriel´s Secret World» es como uno de los mejores documentales de National Geographic, adornado con la estética de Canal Plus y con música y videoclips de Peter Gabriel.

En cuanto podáis instalarlo en vuestra unidad de CD-ROM, hacedlo sin esperar un instante. Seréis testigos de las evoluciones del mejor CD-ROM Multimedia que se ha realizado hasta la fecha, sin ningún género de dudas. Lo único que nos queda por decir es: fabricantes de CD-ROMs del mundo, ¡uníos!, en torno a esta maravilla de la programación y aprended –y aprehended– de «Xplora 1: Peter Gabriel´s Secret World» a la hora de volver a malgastar inútilmente 600 megas. El bien del software en CD-ROM está en juego...

F.G.M.

HEXX

Regreso a lo clásico



La nueva aventura publicada por Psygnosis responde al monosilábico, onomatopéyico y curioso nombre de «Hexx». Seguro que mucho os preguntaréis: ¿qué es «Hexx»? Pues bien, es hora de que miremos un poco hacia delante, que tal vez haya alguna sorpresa por medio.

Un JDR pionero

«Hexx» recuerda en elementos, desarrollo y un sinfín de cosas más a «Bloodwych». Sería raro que algún aficionado al JDR no supiera de que estoy hablando. «Bloodwych» es, ni más ni menos, el primer JDR oficialmente publicado en nuestro país. Con él, se abría un género en el software lúdico que ha crecido enormemente desde entonces. Gran parte de ello puede ser debida a las muchas horas de entretenimiento que tal juego procuró.

Desde luego, era un juego como no habíamos visto antes otro. Controlábamos un grupo de cuatro personajes, cada uno con distintas habilidades: un guerrero, un ladrón, un mago... El desarrollo tenía lugar en perspectiva tridimensional, avanzándose a pasos. Los gráficos no eran espectaculares, pero su eficacia era indudable.

Prácticamente, todo el desarrollo consistía en encontrar la llave que abría la siguiente puerta, donde nos esperaría otra ración de monstruos, más fuertes que los tratados. Pero la cosa se aderezaba con numerosas trampas y obstáculos, algunos de los cuales han tenido contra la pared a muchos aventureros. Además, «Bloodwych» permitía la participación simultánea de dos jugadores, cada uno con su cuadrilla.

Permitidme un suspiro en recuerdo de aquellos tiempos..., y a seguir con los nuevos JDRs. Ojalá «Hexx» consiga algo similar a su predecesor.



PC



PC



PC



PC

Este programa de rol vuelve la vista a las aventuras clásicas del género, con la idea de conseguir la atención y la adicción de los más entusiastas jugadores. Las imágenes que acompañan al texto invitan a recorrer los laberintos de «Hexx».

Esperamos que...

-Haya algunos enigmas que nos hagan darle al coco para salir de ellos, aunque no tanto como para desesperarnos.

-El movimiento continuo sea suave y no mareante, y podamos movernos con rapidez a través de Realm.

-Los hechizos sean útiles, y no simplemente palabras en el libro de instrucciones para alucinar un poco al pardillo.

-Cada clase de aventureros aporte algo distinto al grupo, y haya que saber cuándo utilizar a cada uno.

-Interfaz de acceso a inventarios y otras acciones sea rápido y no provoque mermas en el desarrollo del juego.

-No nos haga mirar a «Bloodwych» con la nostalgia de "los viejos tiempos siempre son mejores", y que consiga repetir los éxitos de aquél en un entorno muchos más competitivo.



PC

- PSYGNOSIS
- En preparación: PC
- JDR

«Hexx» promete ser un JDR al estilo clásico. Todo comienza en el mundo de Realm, donde un poderoso mago, el Sin Nombre (The Nameless One), que es como se llama al malo de los JDR cuando el diseñador del mismo está falto de ideas, se hace con el poder sobre el territorio, derrocando para ello a los cuatro dioses que hasta entonces detentaban el poder.

Tales dioses eran el de la Tierra, el del Agua, el del Fuego..., glups, me parece que me estoy confundiendo con otro juego de reciente aparición. Disculpad. Decía que los dioses eran Grisslem (Lord of the Earth), Angrath (The Dragon Lord), Shaspuok (The Shade of Night) y Xtaltic (The Lord of Chaos). Lógicamente, el verse despojados de su ventajosa condición no les ha causado una gran alegría. Por el contrario, han debatido sobre la mejor forma de volver a ocupar su puesto, y de paso salvar a Realm. ¿Adivináis cómo se les ha ocurrido solucionar la incómoda coyuntura? Efectivamente, van a ensamblar un grupo de cuatro héroes con la misión de que recuperen los cristales necesarios para acabar con el mago malo.

Y al jugador que opte por sumergirse en esta aventura le toca hacerse cargo del grupo, una vez decididos sus integrantes. La consecución de tales cristales nos llevará a varias fortalezas y torres del mundo adoptivo, Realm, que podremos contemplar y por el que podremos movernos en la típica perspectiva tridimensional unipersonal que tanto abunda en el género, desde la aparición del pionero, «Ultima Underworld».

Dada la existencia de cuatro dioses, es fácil imaginar que habrá cuatro escuelas de magia, ya que cada uno de los señores querrá incorporar uno de sus pupilos al grupo. Así es, y tenemos la magia de la tierra (Verde), con hechizos como Formwall, Levitate, Renew...; la magia del Dragón (Roja), con Firepath, Recharge...; la del Caos (Amarilla), con Vivify, Disrupt..., y la de la Noche (Púrpura), con Trueview o Mindrock.

Por supuesto, lo de listar los hechizos no lo estoy haciendo gratuitamente, y a los más viejos del lugar seguro que se les están encendiendo bombillitas en la cabeza. Por si aún no caes, más cosas: hay muchas puertas que abrir, para lo que necesitarás llaves de todo tipo: crystal, common, dragon, chaos...

Imposible que no os recuerde a ningún juego. Venga, haced memoria durante dos minutos... [Dos minutos después]. Pues claro, recuerda a «Bloodwych». Y seguro que queréis saber si va a ser tan bueno como el clásico referido. Lástima que no os lo pueda decir..., todavía.

Ferhergón

Un rincón fresco

EN PLENO VERANO ESTAMOS: LAS CIUDADES SE VACÍAN Y LAS PLAYAS SE LLENAN. PERO HAY UN SITIO AL QUE NUNCA VIENE MENOS GENTE, Y SÍ MÁS, NO IMPORTA SI ES VERANO (NUESTRO RINCÓN ES FRESQUITO) O INVIERNO (TENEMOS UNA LUMBRE PRECIOSA). ESTOY HABLANDO DEL CONCLAVE MENSUAL QUE TIENE LUGAR EN ESTAS PÁGINAS, SUS MIEMBROS SON LOS MANIACOS DEL CALABOZO. Y, POR SUPUESTO, VUESTRA PARTICIPACIÓN ES LO QUE DA VIDA A NUESTRA REUNIÓN, NO LO OLVIDÉIS. TODOS TENÉIS AVENTURAS QUE COMPARTIR, OBSTÁCULOS INSALVABLES, OPINIONES..., Y ÉSTE ES EL LUGAR APROPIADO PARA CONTÁRNOSLO. ASÍ QUE, VENGA, ID ESCRIBIENDO ESAS CARTAS: NO PERMANEZCÁIS CALLADOS EN UNA OSCURA ESQUINA. FERHERGÓN QUIERE QUE HASTA EL MÁS TÍMIDO CUENTE ALGO.

Y no os podéis quejar de sitios desde los que contarnos cosas. Un rápido repaso nos lleva como primeros destinos obligados a «Britannia», «Serpent Isle» y «Pagan», donde transcurren las últimas aventuras del Avatar, y que continúan siendo de paso obligado por la mayoría de los aventureros que se precien. Pero hay otra ruta alternativa a la que se van dirigiendo más y más aventureros: «Terra», «Clouds of Xeen» y «Darkside of Xeen» es el viaje realizado por los que prefieren lo clásico en sus aventuras. La serie "Might and Magic" pone a vuestra disposición esos mundos. Y las próximas novedades, que son: «Ravenloft: The Strahd´s Possession» y «Al-Qadim», ambos de SSI, y basado en nuevos mundos de "AD&D", y «Hexx», del que no quiero decir nada ahora, pero que incluye cierta sorpresa que ya os comentaré...

OTROS MANIACOS

Comenzamos con Francisco Carlos García(¿?) López, de procedencia desconocida, que al menos nos revela en qué JDR está. Se trata de «Waxworks», que propone sus dudas en todas las zonas. Atentos los que deseen acabar con la maldición de los gemelos. En Londres, Paco tiene el tablón y el bolso de la chica asesinada, pero no sabe cómo entrar en la sastrería; además intuye que le falta un objeto. Buena intuición, ya que te falta una cuerda con la que balancearse hacia la ventana: busca entre la basura. En el cementerio hay pocos objetos, ya que predomina el combate. Uno de ellos es, efectivamente, un barrote que arrancas de la verja. Tus problemas se atenuarían si la usas como palanca para entrar en una de las tumbas. Finalmente, pregunta cómo matar a los mutantes en la mina, una vez se gasta el spray, claro está. Primero, procura ahorrar en lo posible; segundo, una vez se vacíe el pulverizador llénalo de gasolina de un depósito que hay por los pasadizos; pero el combustible también se gasta, y cuando eso ocurra, mal rollo.

También pregunta Francisco por «Might and Magic III», en que dice tener muchas dudas. Procedo a responder las propuestas, y ya sabes, pregunta y serás respondido: el número de la Arachnoid Cavern es 20301 y os lo digo directamente porque tiene su dificultad hallarlo con las pistas que dan; no obstante tal número no es imprescindible para terminar el juego, aunque os proporcionará una buena cantidad de experiencia.

Vamos ya con la contraseña para el Castillo Bloodreign. Supongo que te refieres a la necesaria para llegar a sus calabozos, cosa que no te recomiendo hagas aún, pero que no es óbice para que se te conteste. Siguiendo las pistas no habrás de tener problemas; son del tipo "The first is in flower and also in bloom". Atentos, que estos enigmas son muy usados en esta serie: consisten simplemente en identificar qué letra aparece en ambas palabras. En el ejemplo, son válidas la "l" y la "o", por lo que una de estas será la primera letra de la solución. Deduce así todas las otras y llegarás a la palabra deseada.

Carlos Sanjuan, de Alicante, es el responsable de las primeras noticias que nos llegan desde Pagan. Vamos allá. No ha sido capaz de llegar a la meseta donde le espera Mythran, dado un juego de palancas que le impiden el acceso. Si las pulsas por orden, verás que algunas mueven el rodillo central y otras no; apunta cuáles lo mueven y recarga la partida; ahora pulsa sólo las que lo mueven y, si todo va bien. retumbarán las cuevas y se desbloqueará la palanca que hay antes de cruzar el puente. Al pulsar ésta se abrirá el pórtico que te entorpecía el paso. Respecto a los cadáveres de los Nigromantes, cuya búsqueda te encarga Vividos si quieres llegar a ser el Scion (aprendiz de Nigromante y sucesor suyo, pues), podrás llegar a ellos desde las Catacumbas, en concreto desde un mausoleo de la zona noreste, al entrar al cual se hunde el suelo. Pues bien, caes en unas grutas en que podrás localizar esos deseados cuerpos (bueno, no tanto).

Pero hay más preguntas: ¿por qué Devon está en la cárcel? Pues porque la vida es así de dura, y la princesa no es precisamente magnánima; lo mismo se puede decir del descabezamiento de Bentic, acusado de manejar información peligrosa para el reino. Ya verás esa información, y comprenderás su gran peligro para Mordea, cuando entres en la habitación de las pruebas, para lo que necesitarás algo de Mythran. A Carlos el juego le parece "algo violento" por la sangre que salta: no lo dirás en serio, ¿verdad? Y sus votos se reparten por igual entre «The Black Gate» y «Pagan».

Alfonso Jove, desde El Ferrol (La Coruña), escribe para darnos a conocer la existencia de «Betrayal at Krondor», juego que pone por las nubes. Dice que es como un libro, con nueve capítulos de gran longitud y dificultad, y me manda parte de las instrucciones. Al parecer, en su desarrollo ha colaborado un escritor norteamericano, Raymond E. Feist, del género de fantasía épica, cuyas obras más destacadas son «Silverthorn», «A Darkness at Sethanon» y «Prince of the Blood». Me suena que algo hay publicado en España, por supuesto, por Timun Mas. La verdad es que me deja con la miel en los labios, y confieso mi ansia por ver este jueguecito, que creo sólo está disponible en CD-ROM. Por cierto, cada vez hay más JDRs en este formato.

El caso es que Alfonso tiene un par de dudas, que paso a hacer públicas. Está en el capítulo tres, y pregunta: ¿cómo se entra en la catarata?, ¿dónde se encuentra la fortaleza "Caval Keep"? Alfonso termina desmelenándose para afirmar que este JDR será el mejor, aunque salga «Ultima 19: The Black, Green, Violet and Red Gate in the Lion Continent». Hombre, ahí ya te has pasado.

Fin de la reunión por esta vez, compañeros. Os espero a todos en el mismo lugar ya sabéis cuando. Y como no traigáis cosas que contar, hablaré yo sólo y de cosas aburridas, como de aquella vez que iba yo por un bosque, era yo muy joven entonces, y madre me ponía miel en el pan, miel que cogíamos de un panal del vecino cuando éste, como todos los veranos, se iba de vacaciones a Waterdeep, ciudad en la que he estado posteriormente en alguna ocasión y no comprendo como alguien puede irse de vacaciones allí... El próximo mes, más.

Ferhergón



CALABOZOLISTA

Sin comentarios. Sólo posar la vista en la Calabozolista de este mes, y ya salta una palabra a la vista: "ULTIMA". Los tres juegos de tal serie publicados en nuestro país están entre los cinco primeros en vuestras preferencias. Se mantiene en ellos a duras penas "Black Gate", primero que salió, y holgadamente en la primera posición su segunda parte. Y, aunque no debería sorprendernos mucho, ya está «Ultima VIII» encaramado a la segunda posición. No me mojaré mucho si preveo la primera para él en el próximo mes.

Y la verdad es que la saga rival, "Might and Magic", debe ceder en esta ocasión ante Ultima, y de los tres juegos disponibles, coloca uno en la tercera posición. Como veis, mi previsión de que en poco tiempo nuestra lista estaría copada por "Ultimas" y "Magics" no iba desencaminada.

Sólo se cuela en ese dominio «Eye of the Beholder III», que no creo que permanezca mucho ahí. Por cierto, sigue sin aparecer «Lands of Lore», y me temo que ya no hará acto de presencia.

La previsión para el próximo mes es fácil, y, salvo grandes sorpresas, tendremos a «Ultima VIII» en primera posición, y el resto de los puestos ocupados por los ya dichos. Pero habréis de esperar treinta y un días para ver si esto ocurre: hasta entonces, el hermano mayor de «Ultima VIII» queda como JDR del mes.

Votos contabilizados en Junio-94
LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1.- Ultima VII: The Serpent Isle
2.- Ultima VIII: Pagan
3.- Might and Magic III: Isles of Terra
4.- Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor
5.- Ultima VII: The Black Gate

Lands of Lore

ME HAN LLEGADO NOTICIAS SOBRE SCOTIA, LA HECHICERA MALVADA DEL REINO CUYO NOMBRE DA TÍTULO A ESTE ESPECIAL. CONFIESO QUE NUNCA ME FIE PLENAMENTE DE VUESTRA CAPACIDAD, PERO ESTO YA ES DEMASIADO. SE OS ENCARGA UN TRABAJO CÓMODO Y BIEN REMUNERADO, Y AÚN ESTÁ POR HACER. PARECE QUE TENDRÉ QUE DETALLAR MÁS LAS INICIALES INSTRUCCIONES A FIN DE QUE LLEVÉIS VUESTRA MISIÓN AL TÉRMINO ESPERADO.



El bosque no presenta muchos objetos importantes, pero seguro que encontráis algún panal de rica miel...

La supervivencia del reino

Imagino que ya habréis salido de Draracle y conocido los hechos sucedidos a continuación. No es momento de lamentarse por la pérdida de la fortaleza o la huida de la princesa; vuestra tarea resulta de una importancia vital para la supervivencia del reino. Encaminaos con premura a las tierras de más allá del lago Dread...

BOSQUES Y CIÉNAGAS

Al llegar a Opinwood tenéis varias cosas que buscar, resumibles en dos grupos. El primero es Miembros del Concilio, quienes os darán información sobre el devenir de los acontecimientos en el reino, y os dirán a conocer el paradero del rey. El segundo, Componentes del Elixir, constituye la esperanza del monarca. Estos han sido descritos de forma críptica por el Draracle, del que tenéis un pergamino con los enigmas. La exploración de Opinwood dará escasos resultados, aparte de algunos objetos de interés y muchos enemigos, en forma de orco y pentrog.

Las ciénagas de Gorkha es la zona más verdosa de las dos. Están pobladas por unos anfibios también llamados gorkha, que no se meterán con vosotros a menos que los ofendáis. Además, hay unos cuantos boglytes, masas informes y viscosas, que presentan escaso peligro. El mayor peligro proviene de unos charcos burbujeantes en cuyo interior caeréis si os despistáis; aunque su líquido no es del todo dañino.

Hacia el este de la entrada, encontraréis al brujo de la tribu, que no dudará en desentrañar los enigmas del Draracle si le suministráis dinero. De esta forma, conoceréis los ingredientes exactos y será mucho más fácil su consecución. Otro real habitante de la ciénaga es el jefe de la tribu, que posee algo que veníais buscando desde el principio del juego. Es imprescindible para que Dawn salga de su escondrijo en Opinwood.

MINAS Y MÁS BOSQUES

El otro lugar al que podemos llegar desde Opinwood es las oficinas de la compañía minera Urbish. Parece una zona deshabitada y sin interés, salvo por esa puerta cerrada. No conviene mucho abrir la puerta, al menos por ahora. Así que salid por la otra puerta de las oficinas, y llegaréis a la parte superior de Opinwood.

El equipo de enemigos está formado por esqueletos y avispas gigantes. Los primeros no presentan especialidades, pero son duros de roer. Los insectos tienen un ataque de escasa potencia y son débiles, pero es difícil darles un golpe con las armas de cuerpo a cuerpo, y se reproducen como setas; el arco es el arma recomendada.

Esta parte del bosque tampoco presenta muchos objetos importantes. Sí encontraréis algún panal de rica miel –os recuerdo que uno de los componentes del Elixir se definía como la "dulzura de vuestro enemigo"–. Por lo demás, hay otro acceso a las ciénagas; también hallaréis a Scotia, que interpondrá en vuestro camino una puerta mágica. Llegados aquí, parece que os quedáis en punto muerto. No hay salida posible por ningún lado: Scotia os cierra el paso a Yvel; un gusano enorme os impide la profundización en las minas Urbish; los bosques ya están explorados, y las ciénagas os cierran el paso con sus charcos burbujeantes. Mal asunto.



Os recordamos que uno de los componentes del Elixir se definía como la "dulzura de vuestro enemigo"...



No desesperéis en vuestra misión, recordad que de vuestros logros depende un reino.

ASTUCIA Y MAGIA

Esto es lo que necesitáis para conseguir adentraros en las minas. Como os habréis percatado, las minas tienen dos entradas. ¿Qué os parece si atraéis al Lorkhen a una de ellas? Salís corriendo al bosque y pasáis por las ciénagas al otro área del mismo. Entráis a las minas por la otra entrada; sin parar de correr, os metéis por la puerta... Buena idea, pero tiene el problema de que no es posible atravesar los charquitos burbujeantes de la ciénaga y, por tanto, no podéis comunicar por ellas ambas partes del bosque. Además, si os metéis en la mina por la puerta de marras y luego no sois capaces de salir porque el Lorkhen bloquea la puerta, ¿qué? Respecto al segundo problema, no os preocupéis, pues seguro que en la mina hay algún pico que dañe al inmenso gusano.

El inconveniente se reduce a conseguir sobrepasar alguno de los charcos burbujeantes sin hundiros en su interior. Son de líquido, y éste se puede solidificar "congelándolo", y deberíais tener un hechizo para tal fin ("Freeze"). Ya está solucionada la cuestión: realizad el plan descrito y alcanzaréis las oficinas de las minas, desde las que accederéis a su lóbrego interior.

En la oscuridad os esperan cuatro pisos repletos de tétricos enemigos: gusanos, duendes, monstruos de piedra... Pero también hay amigos en las sombras. No desesperéis en vuestra misión, que de vosotros depende un reino, sin olvidar la benéfica acción de eliminar tanta fealdad como atesora Scotia en su rostro: el mundo será más bonito si triunfáis, no lo dudéis.

Ferhergón

Como se entere Bart...

VIRTUAL BART

El carismático Bart Simpson vuelve a ser protagonista de un videojuego. Aprovechando la popularidad de éste, Acclaim ha optado por el pequeño Simpsons una vez más para crear un cartucho donde, como en la mayoría de los juegos protagonizados por este personaje, la realidad se mezcla con la ficción en una sátira que roza lo exagerado.


SUPER NINTENDO
La psicodelia roza lo esperpéntico en la última aventura de Bart.


SUPER NINTENDO
Animales de extrañas formas se encargarán de amenizar la aventura...

- ACCLAIM
- Disponible: **MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO**
- V.Comentada: **SUPER NINTENDO**
- **ARCADE**

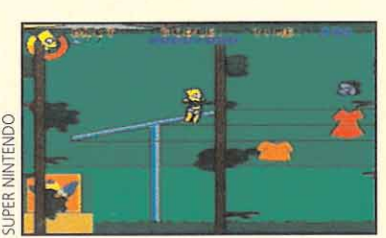
Nadie duda de la aceptación que ha tenido la serie de dibujos de «Los Simpsons», donde todos sus personajes son más que conocidos. Pero hay uno favorito de todos, y ese es "el chuleta" Bart. Pero mucho nos tememos que «Virtual Bart» no va a resultar tan popular como el miembro integrante de la familia Simpson.

Ciertamente, parece increíble que un juego que cuenta con un desarrollo en el más puro estilo arcade, y con muchísimas fases, incluso algunas de ellas en Modo 7, haya salido realmente flojo. Ya desde que empiezas a jugarlo «Virtual Bart» es extraño. Resulta que Bart se ha introducido en una maquina experimental de Realidad Virtual, aterrizando en unos insólitos parajes, donde tendrá que ingeniárselas para salir de ellos y volver de nuevo a la vida real. A partir de este instante, nosotros pasaremos a manejar a Bart por los diferentes escenarios, montado en una motocicleta, a pie, e incluso convertido en un dinosaurio.

Y es aquí donde radica el problema de este juego: su desarrollo resulta tan extremadamente abstracto y surrealista que roza la ridiculez. ¿Hasta qué punto puede resultar divertido manejar a un cerdo saltarín con la cara de Bart?, ¿o lanzar tomates sin ton ni son en plena calle, contra todo viandante que se nos cruce? La verdad es que para nosotros no es nada divertido. Después de habernos pasado unas cuantas horas jugándolo, este cartucho de Acclaim no nos ha enganchado, lo que se traduce en una adicción bastante baja. Si a esto le unimos que tanto la calidad gráfica como las animaciones dejan bastante que desear, llegamos a la conclusión de que los programadores de «Virtual Bart» podrían haberse quedado en casa tranquilamente al lado del ventilador, antes que hacer un juego así.

E.R.F.


SUPER NINTENDO
Una potente corriente de agua puede hacernos perder la partida.


SUPER NINTENDO
En este programa hay que estar preparado para cualquier situación...

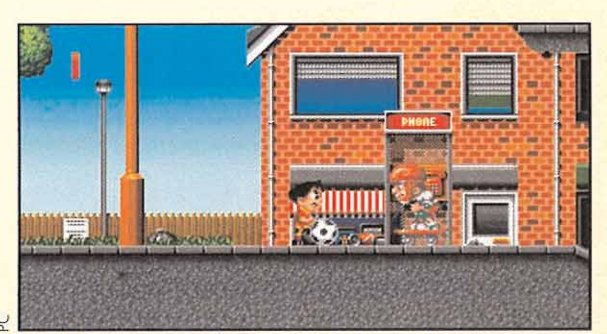
Como diría Bart, "un juego para multiplicaros por..." **60**

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	60
ADICCIÓN	59
SONIDO	70
DIFICULTAD	79
ANIMACIÓN	60

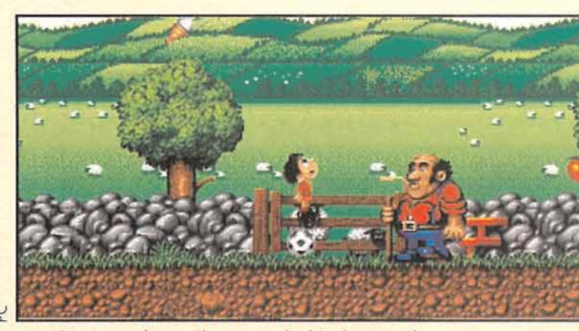
A balonazo limpio

SOCCER KID

Krisalis nos presenta un juego que no es de fútbol, pero que guarda muy estrecha relación con este deporte. Su argumento tiene como filón el ya pasado Mundial USA 94, aunque su desarrollo es meramente un arcade de plataformas, con un balón de reglamento como arma.

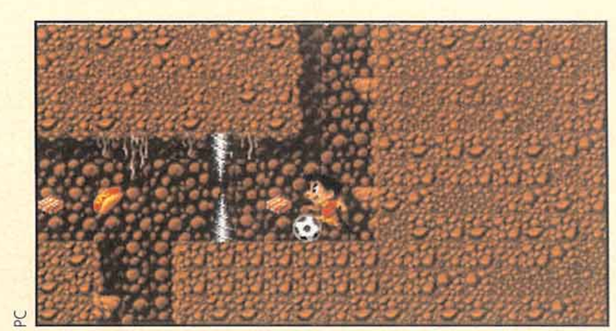


PC
La calle es de él, sin lugar a dudas. No hay nadie que se resista a esos balonazos tan técnicos.


PC
Este jovenzuelo vacila con su balón hasta a los pastores que se encuentra en el campo "de juego"...



PC
Aquí le tenemos en plena acción, dispuesto a eliminar a su enemigo, "el chico del monopatín".


PC
Los túneles tampoco son obstáculo para este pequeño Caminero. Con su pelota es casi invencible.

- **KRISALIS**
- Disponible: **PC**
- **ARCADE DE PLATAFORMAS**

Un desastre acaba de ocurrir: momentos antes de que dé comienzo la Copa del Mundo de Fútbol del 94, el trofeo FIFA que ha de ser entregado al campeón de la final, ha sido robado. Pero aquí no acaba todo, ya que dicho trofeo ha sido "adquirido" por unos alienígenas que, al ponerse en órbita, han colisionado contra un meteorito desintegrándose su nave y el trofeo. Este se ha troceado en cinco partes, las cuales han ido a parar a distintos puntos de nuestro planeta. Nuestra misión será la de acompañar a "Soccer Kid", un joven muchacho cuya pasión por el fútbol roza la locura, por los cinco continentes intentando recuperar las partes del trofeo FIFA, antes de que llegue el día de la final.

A partir de aquí, el juego se convierte en una constante plataformera plagada de enemigos, donde contaremos con un enorme y orondo balón de reglamento, para hacerles frente. Este balón no se nos despegará de los pies, a no ser que nosotros le propinemos una patada, para desembarazarnos de nuestros contrincantes. Lo que ocurre es que con esto deberemos tener mucho cuidado, ya que si lo golpeamos demasiado fuerte, corremos el peligro de perder el balón, o de que éste se pinche si cae en una zona peligrosa. Hay que tener en cuenta que disponemos de un total de diez esféricos por fase, y si los agotamos todos nos resultará prácticamente imposible acabar el nivel, con lo que tendremos que empezar de nuevo.

«Soccer Kid» es un arcade de plataformas típico, con una sencilla concepción: manejando a un personaje, tendremos que desembarazarnos de los enemigos, aunque no a tiros, sino a balonazo limpio. A pesar de que su desarrollo es muy común a los juegos del género, la forma de jugar es muy original, debido a este detalle del balón. Además, esta versión de Krisalis para PC es bastante más jugable que la que realizó Ocean para Super Nintendo. En PC resulta más fácil controlar y realizar los movimientos con el balón, que en la versión de consola, y aunque la dificultad aquí sigue siendo alta, posee una mayor jugabilidad. Si también le sumamos que técnicamente es bastante bueno, tanto en gráficos, sonido, animaciones y movimiento, donde seremos testigos de un scroll de pantalla supersuave, podríamos decir que «Soccer Kid» es un juego bastante majo y entretenido.

E.R.F.


PC
Cuando nos eliminan de la partida, veremos esta poco deseable escena, que significa nuestro fin.

Un buen toque de balón es lo que os hará falta en este arcade. **83**

ORIGINALIDAD	79
GRÁFICOS	81
ADICCIÓN	86
SONIDO	79
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	84

Recomendados

1. **TIE FIGHTER** — LUCASARTS (PC)
2. **THEME PARK** — BULLFROG (PC, PC CD-ROM)
3. **PAGAN: ULTIMA VIII** — ORIGIN (PC)
4. **AL-QADIM** — SSI (PC)
5. **PACIFIC STRIKE** — ORIGIN (PC)
6. **PC BASKET 2.0** — DINAMIC MULTIMEDIA (PC)
7. **F-14 FLEET DEFENDER** — MICROPROSE (PC)
8. **PLANET FOOTBALL** — INFOGRAMES (PC)
9. **WORLD CUP U.S.A. 94** — U.S. GOLD/TIERTEX (PC, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, GAME GEAR, GAME BOY)
10. **MIGHT AND MAGIC V** — NEW WORLD COMPUTING (PC)
11. **THE HORDE** — CRYSTAL DYNAMICS (PC)
12. **RAVENLOFT** — SSI (PC)
13. **VIRTUA RACING** — SEGA (MEGA DRIVE)
14. **RAPTOR** — APOGEE (PC)
15. **IGOR OBJETIVO UIKOKAHONIA** — PÉNDULO STUDIOS (PC)
16. **THE CHAOS ENGINE** — MICROPROSE/RENEGADE/BITMAP BROTHERS (AMIGA, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE)
17. **YUMEMI MISTERY MANSION** — SEGA (MEGA CD)
18. **BENEATH A STEEL SKY** — VIRGIN/REVOLUTION SOFTWARE (PC)
19. **GREAT NAVAL BATTLES 2** — SSI (PC)
20. **COOL SPOT** — VIRGIN (PC, MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO, GAME BOY)

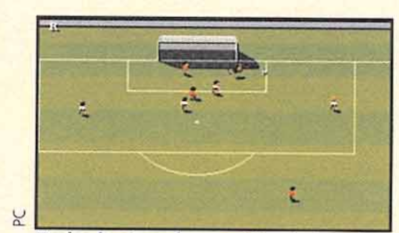
Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



La fiebre de los mundiales

INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER

Cuando el Mundial de Fútbol ya ha concluido, llega a nuestras manos una edición mejorada del, hasta el momento, más divertido juego de fútbol realizado. La pregunta es qué nuevos aspectos incorporará «International Sensible Soccer» con respecto a su anterior versión. Pues nada, nada, seguir leyendo para enteraros de los mismos.



PC

Todos los jugadores están alerta sobre lo que pueda ocurrir en este córner.

PC

La selección española hará un buen papel en este particular Mundial.

- SENSIBLE SOFTWARE/ RENEGADE
- Disponible: PC
- T. Gráficas: EGA, VGA
- DEPORTIVO

Es obligado hacer una pequeña referencia al primer «Sensible Soccer», el cual nos encantó en todas las versiones en las que apareció, desde el Amiga hasta las consolas, pasando por el PC –si bien en éste último resultaba algo rápido en cuanto de movimientos, y hacía que de vez en cuando perdiéramos la orientación de la jugada–. Sin embargo, en esta nueva edición parece que dicho aspecto se ha mejorado algo; no sabemos muy bien si porque los programadores han variado algo de las rutinas o porque nos hemos acostumbrado a esa rapidez. Sea lo que sea, no nos queda más remedio que elogiar el hecho de que este juego es algo más jugable que el anterior.

Bueno, ahora pasemos a lo que interesa: lo nuevo de este programa. Básicamente se centra en la inclusión de las selecciones que han participado en el reciente Mundial celebrado en los Estados Unidos, cada una de ellas con los nombres de los jugadores que las componen. Y para que todo no se vea limitado a la incorporación de esos nuevos datos, en la opción de "Specials" se ha creado un torneo llamado "Copa del Mundo", en la que los 24 equipos participantes están divididos en seis grupos de cuatro, y en el que los mejores jugarán una serie de eliminatorias hasta llegar a la final, con el mismo sistema del campeonato real.

Aparte del hecho de la velocidad del juego, al que antes hacíamos referencia, nada más parece haber cambiado en «International Sensible Soccer». Contamos con las mismas opciones de modificar los equipos, elegir el tiempo de juego y el tipo de campo en el que jugaremos, y llevar a cabo torneos particulares, tanto Ligas como Copas. Los gráficos de los jugadores siguen siendo graciosos por su tamaño, el sonido sigue contando con los gritos del público animando a su equipo y la misma adicción elevada que caracterizó a su antecesor.

O.S.G.

Muy atractivo al poder jugar con él la Copa del Mundo. **84**

ORIGINALIDAD	59
GRÁFICOS	81
ADICCIÓN	89
SONIDO	88
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	85

Altibajos

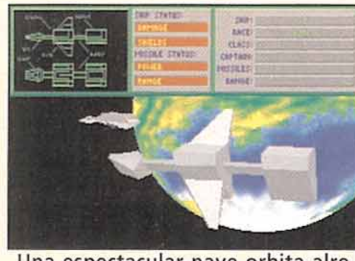
NOMAD

La última producción de Gametek viene a ser algo así como un cursillo de iniciación al género de la estrategia, y más concretamente al de la estrategia espacial. Su sencilla concepción y la relativa variedad de acciones que ofrece le convierten en un programa bastante entretenido, aunque con ciertos altibajos que no satisfarán a todos los usuarios por igual.

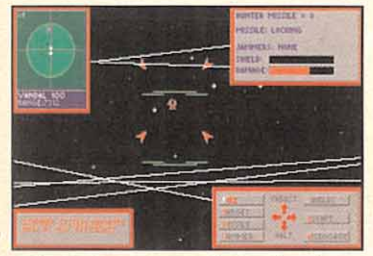
- GAMETEK
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- ESTRATEGIA



«Nomad» es un producto cuyo argumento se basa, como ocurrió en su momento con «Elite», en algo que podríamos llamar "estrategia comercial espacial". Nuestro objetivo: dominar –económicamente– la galaxia, para lo que tendremos que estar constantemente en ruta de un planeta a otro y viajando de sistema en sistema, realizando trueques, ventas, compras, etc. Además del componente puramente estratégico, también entran en juego en «Nomad», ciertas notas de arcade y aventura, con enfrentamientos directos con naves cuyas aviesas intenciones ponen en peligro nuestra misión. Todo esto no es nuevo. Ya hemos mencionado un título cuyo desarrollo, en líneas generales, era bastante similar, pero además no es el único. Obviando, por ahora, el aspecto de la originalidad, yendo un poco más a fondo, encontramos que «Nomad» se puede convertir en el vehículo perfecto para ciertos usuarios noveles que no se hayan enfrentado con anterioridad a un juego de estas características, mas resultará demasiado simple a los iniciados. El meollo del asunto se encuentra en que la sencillez general de que se ha dotado al programa para conseguir una jugabilidad elevada, con un


Una espectacular nave orbita alrededor del hermoso planeta Tierra.


Para aterrizar en un lugar seguro, lo mejor es examinarlo a fondo.


La lucha ha comenzado. La localización de los misiles enemigos es difícil.

interface bastante intuitivo, y un planteamiento no demasiado complicado, incide demasiado en el tono general de modo que ha afectado también a todo lo relacionado con calidad gráfica, y algo menos en el apartado sonoro. No cabe duda de que «Nomad», a la larga, resulta entretenido, pero el problema está en que deja un sabor agridulce que, a poco de ir cogiéndole el tranquillo, no hace sino acrecentarse. Los más avezados lo encontrarán soso, los novatos se harán con él enseguida y, pese a sus virtudes, el tono de irregularidad resulta demasiado evidente como para pasarlo por alto. Gametek ha dado en «Nomad» una de cal y otra de arena, ofreciendo un buen producto, pero con demasiados altibajos.

F.D.L.

Sencillo y sin complicaciones. Interesante pero irregular. **72**

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	70
ADICCIÓN	75
SONIDO	72
DIFICULTAD	65
ANIMACIÓN	75

Una aventura para niños

PETER PAN

A STORY PAINTING ADVENTURE


El desarrollo de la creatividad infantil es el objetivo de este programa.


El niño que no quería crecer es el perfecto protagonista de este juego.

Peter Pan, el niño que no quería hacerse mayor ha decidido darse una vuelta por el mundo de los PCs y compatibles en forma de un programa educativo para disfrute de los más pequeños de la casa.

- EA KIDS
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- EDUCATIVO/AVENTURA

«Peter Pan» está estructurado en forma de una aventura gráfica, en la que nosotros jugaremos con Peter a lo largo de tres actos con el fin de rescatar a los "niños perdidos", secuestrados por Garfio. El desarrollo de la acción es lineal, es decir, la película del juego se va desarrollando hasta el momento en el que Pan necesita de nuestra ayuda para poder continuar. Es en dicho momento en el que nosotros entramos en escena para intentar resolver el problema que tengamos. Para ello, contamos con la ayuda de una serie de herramientas animadas, cada una de las cuales realiza una función diferente. Comenzando por la izquierda, nos encontramos con Sandy, una simpática reloj de arena cuya utilidad estriba en que al pulsar sobre ella, retrocederemos en el tiempo, pudiendo repetir una escena. A su lado está la coqueta Sally, que representa a un aerosol. Su función viene dada porque con ella pulverizaremos en la imagen para crear una solución instantánea al problema que tengamos.

Jazz es el siguiente, y se trata de un pincel con el que podemos pintar de diferentes colores la zona de la pantalla que nos ayude en nuestra tarea. Un poco más a la derecha está Winston el borrador. Su labor consiste en borrar de la imagen el problema de un plumazo (o deberíamos decir de un gomazo...). Nick el lápiz es el siguiente de la lista. Como es lógico, con su ayuda podemos dibujar algún tipo de objeto que nos sirva para salir del apuro. Y por último, pero no por ello menos importante, tenemos a Mark. Por su forma de libro nos servirá para salvar partidas, cambiar la configuración del sistema o salir al sistema operativo. «Peter Pan» es un programa destinado casi en exclusiva para un público de corta edad. La filosofía que han querido llevar a la práctica es la de que los niños aprendan por sí mismos las cosas, y que no sea como en el colegio, en el que un profesor les dice algo y sus alumnos tienen que aceptarlo ya que no tienen otro remedio. Y podemos dar fe de que lo consiguen plenamente con este programa. La historia es diferente cada vez que se juega, pues siempre contamos con más de una posibilidad, con lo que podemos vivir diferentes cuentos, siendo todos ellos divertidos y entretenidos.

O.S.G.

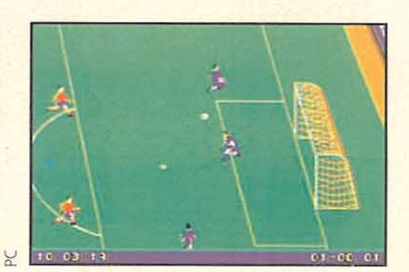
Muy bien realizado en todos los aspectos y muy interesante. **80**

ORIGINALIDAD	79
GRÁFICOS	81
ADICCIÓN	80
SONIDO	82
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	80

Fuera de juego

KICK OFF 3

Tras el éxito cosechado por «Kick Off 2», no era de extrañar que apareciera una continuación. Lo que nadie esperaba era que el creador de la serie que tanta fama ha obtenido a raíz de estos programa -Dino Dini- no participara en el proyecto.


La pelota queda suspendida en el aire. En movimiento rápido y..., gol.



Brasil. Sin lugar a dudas el equipo más creativo de la historia.

- ANCO
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- DEPORTIVO

Empecemos por el mayor cambio que hemos observado en «Kick Off 3» con respecto a sus antecesores: la perspectiva de juego. Antes la pantalla nos mostraba una porción del campo desde la parte de arriba. En esta ocasión los programadores han optado por una visión lateral ligeramente elevada, que nos recuerda a la usada en el mítico «Match Day» de Spectrum. El radar que nos indicaba la situación de los jugadores en el campo ha sido eliminado, con lo que no tendremos una buena información acerca de la ubicación de nuestros futbolistas.

En lo que respecta a las opciones de juego, nos encontramos en primer lugar con la posibilidad de disputar una Copa del Mundo como era lógico esperar. Podemos alterar nosotros mismos los equipos que van a tomar parte en ella, así como su ubicación en los diferentes grupos, y selecciones como la de Inglaterra, Francia o Japón podrán tomar parte en nuestro mundial particular.

Una vez que comienza el encuentro, tenemos el control sobre uno de nuestros jugadores, en concreto sobre el que esté más cerca de la pelota. Podemos realizar pases o tirar a portería con efecto si estamos atacando, o realizar entradas si somos los que defendemos. Los jugadores se mueven con suavidad y responden perfectamente a nuestras órdenes, aunque meter un gol en la portería contraria (en la propia es más sencillo...) nos puede llevar algún tiempo. Sin embargo, aquí comienzan los problemas de «Kick Off 3». El sonido no está a la altura de gráficos y movimientos. A lo largo del encuentro escucharemos un murmullo de fondo que subirá de tono cuando haya alguna jugada de peligro, pero que estará callado cuando marquemos un gol. Algo extraño, ya que, a menos que las reglas hayan cambiado, cantar un gol es casi lo más importante en el deporte rey. Y hablando de reglas, podemos realizar un máximo de dos cambios, pero nuestra sorpresa fue mayúscula cuando el equipo que controlaba la máquina cambió a un jugador suyo y el que apareció lo hizo con una indumentaria diferente a la del resto... El árbitro pitará las faltas; retroceder el balón al portero supondrá que no lo pueda coger con las manos e incluso nos señalará el fuera de juego. Esto último es bastante interesante si no fuera porque no tenemos un radar en el que se nos indique la posición de nuestros delanteros... Así, «Kick Off 3» está bien, pero que no termina de convencernos debido a los fallos que hemos mencionado antes.

O.S.G.

Correcto a todos los niveles, pero posee defectos importantes. **80**

ORIGINALIDAD	61
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	77
SONIDO	52
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	83

LITIL DIVIL

Endiablada aventura

- GREMLIN
- Disponible: **PC, PC CD-ROM**
- V. Comentada: **PC CD-ROM**
- **AVENTURA**

90%



PC CD-ROM

Gremlin nos presenta una de las videoaventuras más jugables y entretenidas que se han hecho últimamente, en formato CD. Se trata de «Litil Divil», una aventura a la vieja usanza, donde montones de peligrosos y enrevesados laberintos nos esperan para ser descubiertos. La particularidad del juego está en que tendremos que encontrar y utilizar gran cantidad de objetos, para de esta forma, avanzar en los interminables pasillos que forman los laberintos. Todo ello acompañado por unos gráficos y sonido inigualables, con un desarrollo plagado de intriga, a la vez que buen humor.

RUFF'S BONE

Aprender jugando

- BRODERBUND
- Disponible: **PC**
- **EDUCATIVO**



89%



PC

Llega a nuestro país la primera de las entregas de «Living Books», una serie de programas educativos en CD-ROM para niños con edades comprendidas entre los tres y los ocho años. Este capítulo que aparecerá en España –y que estará completamente traducido al castellano–, se llamará «Ruff's Bone».

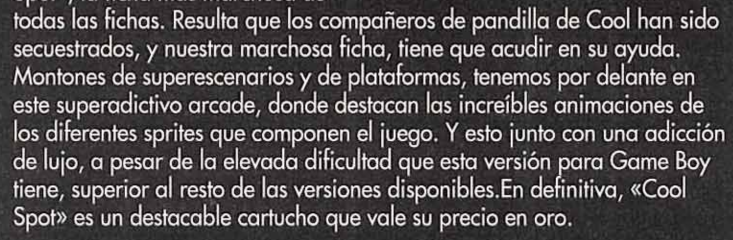
Se trata de una especie de cuento interactivo, donde los más pequeños de la casa tienen la oportunidad de disfrutar de una auténtica historia animada en un ordenador. «Ruff's Bone» está desarrollada en un entorno puramente infantil que hará las delicias de los niños. Sus gráficos y melodías harán que aprender a leer con él sea toda una experiencia para los pequeños.

COOL SPOT

Una ficha con marcha

90%

- VIRGIN
- Disponible: **SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, GAME GEAR, GAME BOY y PC**
- V.Comentada: **GAME BOY**
- **PLATAFORMAS**



GAME BOY

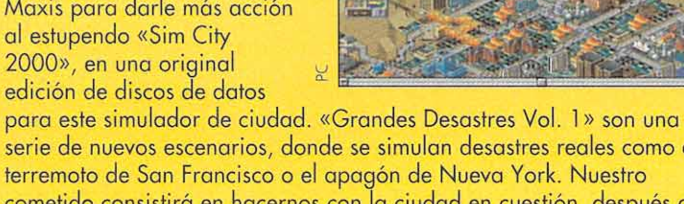
Vaya, vaya, menuda papeleta que le ha caído esta vez a «Cool Spot», la ficha más marchosa de todas las fichas. Resulta que los compañeros de pandilla de Cool han sido secuestrados, y nuestra marchosa ficha, tiene que acudir en su ayuda. Montones de superescenarios y de plataformas, tenemos por delante en este superadictivo arcade, donde destacan las increíbles animaciones de los diferentes sprites que componen el juego. Y esto junto con una adicción de lujo, a pesar de la elevada dificultad que esta versión para Game Boy tiene, superior al resto de las versiones disponibles.En definitiva, «Cool Spot» es un destacable cartucho que vale su precio en oro.

SIM CITY 2000: GRANDES DESASTRES.Vol.1

Demolición Total

80%

- MAXIS
- Disponible: **PC**
- **SIMULADOR/ESTRATEGIA**



PC

Una fenomenal oportunidad nos llega de la mano de Maxis para darle más acción al estupendo «Sim City 2000», en una original edición de discos de datos para este simulador de ciudad. «Grandes Desastres Vol. 1» son una serie de nuevos escenarios, donde se simulan desastres reales como el terremoto de San Francisco o el apagón de Nueva York. Nuestro cometido consistirá en hacernos con la ciudad en cuestión, después de un desastre, y sacarla adelante cumpliendo unos objetivos, en un tiempo determinado. Aunque estos discos de datos no incorporan mejoras para el juego, como nuevos gráficos o sonidos, son todo un acierto para darle más simulación y diversión a un juego que, de por sí, ya es superadictivo y genial.

WORLD CUP USA 94

El fútbol no nos abandona

89%

- U.S.GOLD/TIERTEX
- Disponible: **PC, PC CD-ROM, SNES, MEGADRIVE, GAME GEAR Y GAME BOY**
- V.Comentada: **PC CD-ROM**
- **DEPORTIVO**

PC CD-ROM

Corramos un tupido velo sobre el infortunio de la selección hispana en el mundial USA y, al menos como consuelo, disfrutemos con lo que de la cita deportiva se ha podido sacar de bueno. O sea, los juegos que ha inspirado. El último, o mejor dicho la última versión es la aparecida en CD ROM para compatibles, que cuenta con dos novedades que, sin llegar a afectar directamente al juego en sí, llegan a ser suficiente motivo como para presentar al coleccionista -más que al usuario- una nueva pieza que añadir a su ludoteca particular. Una "intro" con gráficos renderizados y dos temas musicales exclusivos cedidos para la ocasión por una de las bandas míticas del rock, Scorpions. Si así os suena bien, imaginad cuando lo tengáis en casa.

RETURN TO ZORK

El imperio perdido

- INFOCOM/ACTIVISION
- Disponible: **PC, PC CD-ROM, MAC CD-ROM**
- V. Comentada: **MAC CD-ROM**
- **AVNETURA GRÁFICA**

92%



MAC CD-ROM

«Return to Zork» en Mac, o como la magia llega al ordenador de la manzana en formato de lujo. La versión CD para Mac quizá sea, salvo gustos personales, la de mayor calidad de todas en las que el juego de Infocom ha aparecido. Vídeo y voces digitalizadas, gran calidad gráfica, el sencillo y cómodo interface de las versiones PC... Un juego que se supera a sí mismo ofreciendo al usuario de Mac una de las más excitantes aventuras que haya visto este ordenador. ¿Fallos? Alguno debe haber, quizá el que los diálogos no hayan sido traducidos al castellano, pero más que un fallo, es problema de que no estemos ante un CD versión multilingüe, algo bastante habitual. Y es que los programadores nunca se acuerdan de los pobres españolitos.

DARK SEED

La voz del terror

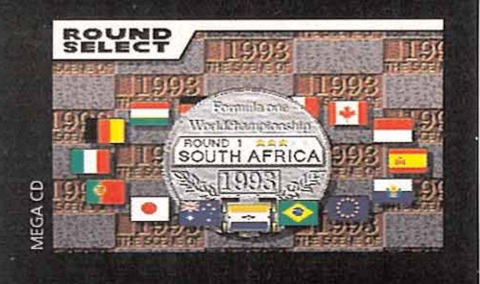
93%

- CYBERDREAMS
- Disponible: **AMIGA, PC, PC CD-ROM, MAC**
- V. Comentada: **PC CD-ROM**
- **AVENTURA GRÁFICA**

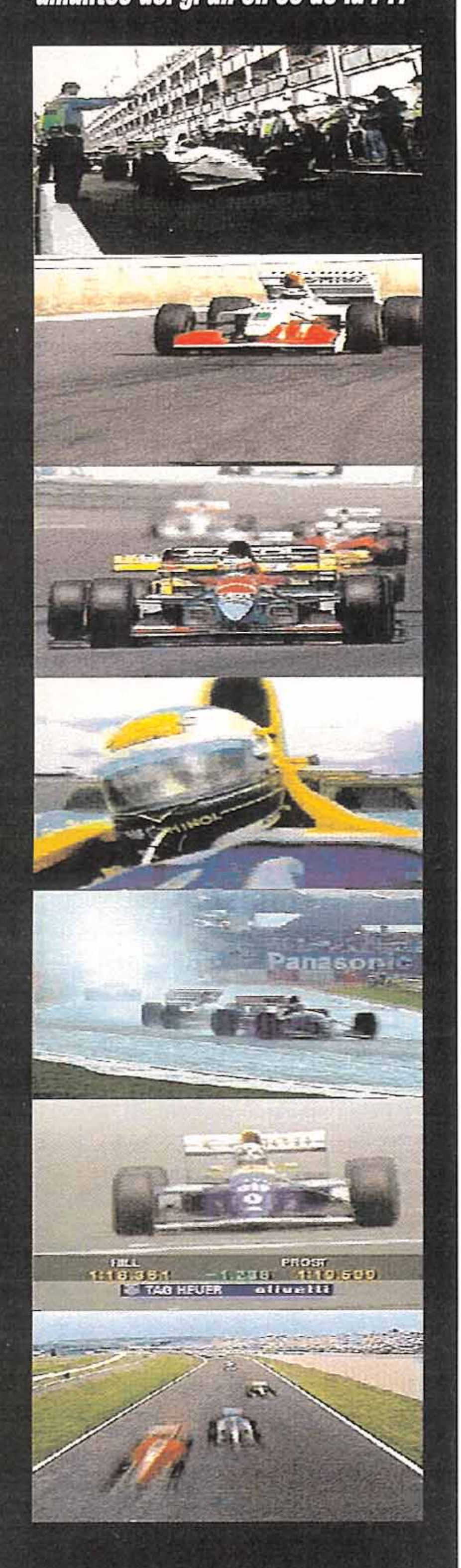


PC CD-ROM

La peor de nuestras pesadillas, o de las pesadillas de Hans Rudi Giger -mejor dicho-, se hizo realidad en juego de ordenador. Se hizo realidad en «Darkseed». Esta aventura gráfica causó una verdadera conmoción en el momento de su aparición, pasando por ser una de las experiencias más innovadoras y atractivas del software, hace un par de años. Ahora, regresa con más fuerza que nunca, ofreciendo una versión CD ROM, con voces digitalizadas, íntegramente en castellano. Todo un lujo para los tiempos que corren, que duda cabe. «Darkseed» siempre será «Darkseed», todo un clásico, pero ahora, además, se ha convertido en un producto de coleccionista.

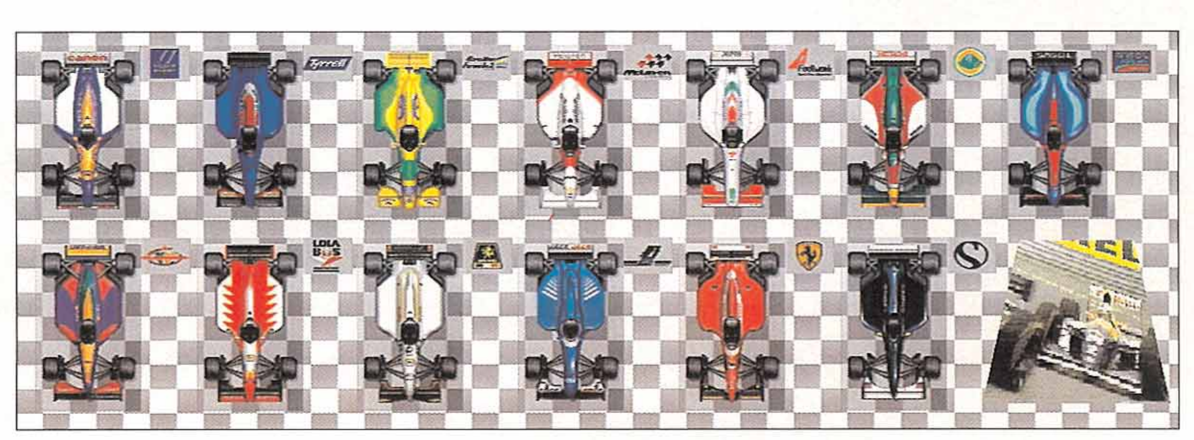


Ahora que el mundial de automovilismo se encuentra en pleno apogeo, es el momento ideal para que vea la luz un completo y espectacular simulador deportivo dedicado al mundo de la fórmula 1. Un CD lleno de acción en el que la velocidad, el olor a gasolina y el ruido de los motores casi se pueden palpar con sólo tenerlo entre las manos. Sin lugar a dudas, el juego indicado para los amantes del gran circo de la F1.



FORMULA 1 RACING

HEAVENLY SYMPHONY



Ingenieros de salón

Construirse el monoplaza de tus sueños es algo de lo más sencillo.

Prácticamente, no existe ningún aspecto importante que no pueda ser variado según las condiciones en las que debamos competir, en cada gran premio. Además, los conocedores de la F1 encontrarán que todos los circuitos están fielmente reflejados en el juego, con lo que, con algo de ventaja sobre los demás, podrán escoger, aún de manera más adecuada, la configuración ideal del vehículo para la carrera.

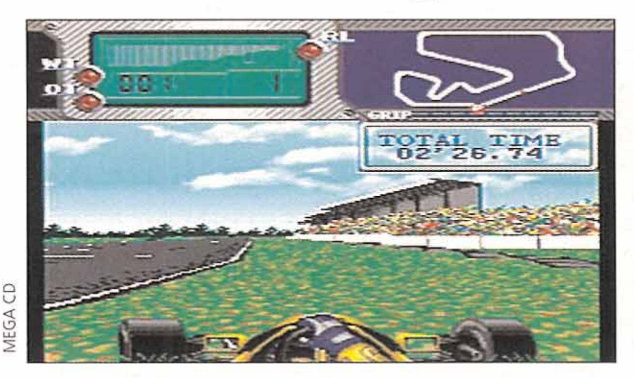
Por otro lado, los programadores han cuidado detalles tales como que cada escudería presenta importantes variaciones en sus coches, respecto a los de otras. Aunque, en realidad, no deberíamos asombrarnos demasiado ya que, un producto licenciado, como éste, debe mantener, ante todo, gran fidelidad a la realidad. Un hecho que debería darse siempre en cualquier programa oficial.

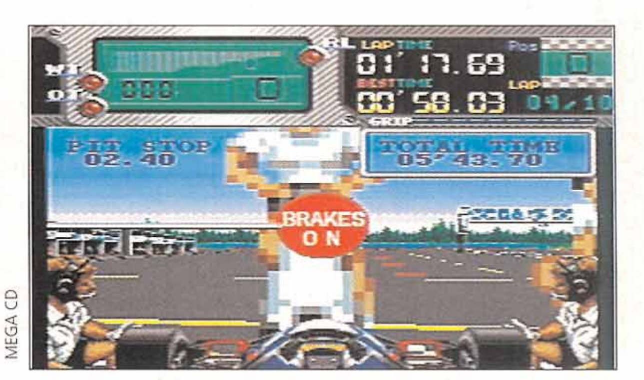
- **SEGA**
- Disponible: **SEGA MEGA CD**
- **SIMULADOR**

Pasión por la velocidad

Pese a que no se pueda afirmar que «Formula 1 Racing» sea el colmo de la originalidad..., no es menos cierto que podría pasar por uno de los más completos y realistas que Sega ha lanzado. Espectacular desde su inicio, con una imágenes en vídeo digital impresionantes, se presenta como un juego ideal tanto para los aficionados a la simulación más rigurosa, como para los que disfrutan de la conducción en plan arcade.

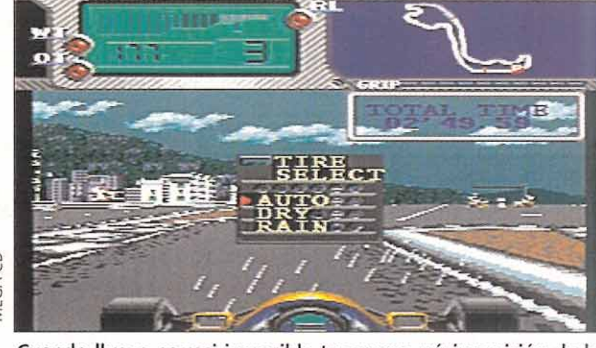
Para aquellos que puedan dudar de las posibilidades de simulación que encierra «Formula 1 Racing», baste decir que se trata de un producto licenciado por la propia organización del campeonato del mundo de F1. Pero es posible que, aun así, alguno no está demasiado convencido. Leed y comprobad las excelencias del programa.







Los pilotos japoneses se están destacando como excelentes competidores frente a las escuderías europeas.



Cuando llueve es casi imposible tener una mínima visión de la pista sobre la que circulamos a más de 300 kilómetros a la hora.

VELOCIDAD Y ESTRATEGIA

Dentro de las opciones que el juego ofrece, se encuentran las ya típicas de práctica y competición. Es al entrar en cualquiera de ellas donde el asunto comienza a tornarse interesante. La posibilidad de escoger escudería –real– con la que queremos participar, da paso a la opción de configuración del monoplaza, al gusto del consumidor. En las primeras carreras, en las que lo más conveniente es limitarse a practicar, para familiarizarse con los controles y la conducción, no resulta necesario "construirse" el automóvil perfecto, mas si puede ser aconsejable comenzar los experimentos con todas las variantes posibles de alerones, ruedas, transmisión, etc.

De todos modos, es posible también que no estemos excesivamente motivados como para devanarnos los sesos intentando convertirnos en unos ingenieros aficionados. No hay ningún problema, ya que escogiendo el cambio automático y la configuración que da el programa a los diferentes vehículos, es posible llegar a lo más alto en cada competición, disfrutando de una conducción arcade.

A 300 POR HORA

Algo que permanece invariable, carrera tras carrera, es el alto grado de realismo conseguido en el juego. Una lograda sensación de velocidad, y una precisa respuesta al pad son dos de las aspectos más notables del CD. Se le podría achacar, como nota negativa, que los vehículos tienden a salirse excesivamente en las curvas. Sin embargo, analizando algo más en profundidad este punto, veremos que tal consideración resulta errónea. Por lo demás, aspectos como los gráficos, sin ser excepcionales, cumplen a la perfección su cometido de manera notable. Algo que sí se deja notar, sin embargo, es que, a menudo, la velocidad del lector CD resulta demasiado baja para algunas animaciones, sobre todo cuando el vehículo toma curvas bastante cerradas. El resto, hará que nos sintamos como si de veras estuviéramos a los mandos de un monoplaza, vibrando con toda la fuerza que es capaz de ofrecer un monstruo de quinientos caballos de potencia.

F.D.L.

86

ORIGINALIDAD	45
GRÁFICOS	86
ADICCIÓN	88
SONIDO	89
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	84

El logrado realismo y la posibilidad de variar prácticamente todos los aspectos importantes relacionados con cada coche.



La nula variación en las cámaras y la perspectiva utilizada, que permanece inalterable durante casi todo el juego, salvo en los finales.

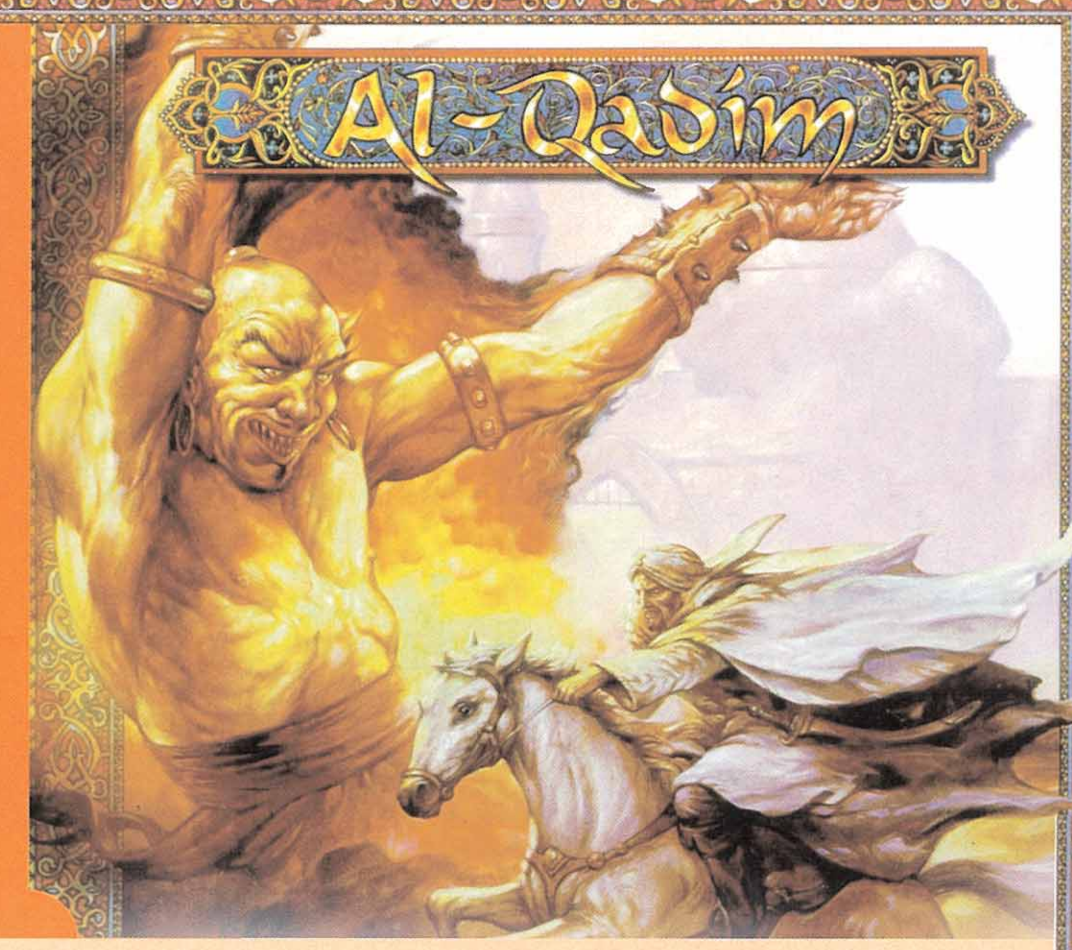


PC



PC

Los cuentos de las Mil y Una Noches saltan de la fantasía a la realidad, adoptando la forma de juego de ordenador. La milenaria magia árabe se ha instalado en el interior del disco duro llenando de belleza oriental los monitores, encandilando con su atractivo al usuario, embrujando el género del rol. Así es el mundo de «Al-Qadim», plagado de genios, corsarios, hechiceros y hermosas huríes. Un universo nuevo en el panorama del RPG, al que hay que rendirse casi por obligación. Una aventura más impresionante que las del mismísimo Simbad.



El exotismo del Rol

- **CYBERLORE STUDIOS/SS**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **JDR**

Alguien está poniendo patas arriba la jerarquía natural establecida y aceptada, desde tiempo inmemorial, entre genios y humanos. Alguien cuyo nombre nadie conoce, o nadie quiere pronunciar. Los genios afirman obedecer a sus amos que, a su vez, aseveran que jamás han llegado a dar ciertas órdenes que puedan poner en peligro a su prójimo. Pero la realidad es que estos poderosos seres han comenzado a comportarse de manera tremendamente extraña y agresiva. Una oscura mano es la que mueve los hilos de este juego diabólico que no se sabe como puede terminar.

No parece un momento especialmente adecuado para celebraciones, pero es justo cuando el más joven vástago del linaje de los Al–Hazrad –el protagonista de nuestra historia– ha vuelto a casa para la ceremonia de su matrimonio con la hija del califa. Justo cuando su familia es acusada de haber mandado a su genio contra sus vecinos, delito gravemente penado. Y ahí entramos nosotros en el mundo de «Al-Qadim», con la tarea de averiguar la verdad y limpiar el ultrajado nombre de los Al–Hazrad, restableciendo así el honor perdido. Un honor que es el atributo de mayor importancia para todo hombre vivo, por encima de la fuerza o la inteligencia.

LA NUEVA GENERACIÓN DE AD&D

Olvidando productos anteriores a «Darksun» –el título que más se podría aproximar a lo que es y representa «Al-Qadim»–, SSI ofrece una nueva visión del RPG, en la que el apartado más importante pasa a ser la jugabilidad y la mayor accesibilidad del usuario al programa, frente a sistemas complejos de combate, conjuros, etc. que poseen otros juegos. Así, el típico grupo de protagonistas se queda reducido a un personaje único, ya diseñado de antemano, al que no se le pueden modificar los atributos iniciales. Sin embargo, no por todo esto disminuyen las acciones a realizar, ni en variedad ni en cantidad, ni tenemos entre manos un protagonista sin personalidad, ya que le podemos otorgar distintos modos de ser, en función de las respuestas que se den en las conversaciones con los NPCs del juego –honorable, maleducado, etc–.

Precisamente los NPCs juegan un papel destacado en el desarrollo de «Al-Qadim». Tanto los combates contra los diferentes enemigos, como los diálogos con los personajes, tal y como ocurría en «Darksun», se desarrollan en tiempo real, y las posibles acciones que realicemos dependen en gran medida de la actuación que, en uno u otro sentido, lleven a cabo estos personajes secundarios, en función de nuestras actitudes. El resultado es un realismo bastante alto, en el que no todo se basa en lanzar hechizos a diestro y siniestro, ni en combatir de modo desaforado. La planificación de ciertas estrategias, en momentos muy concretos, nos puede ser de suma utilidad para lograr el éxito.

UN JUEGO "GENIAL"

La combinación de una gran dosis de aventura con el RPG ha dado un resultado altamente satisfactorio, del que también tiene gran parte de culpa el excelente trabajo llevado a cabo en cuestión de diseño gráfico. La perspectiva que utiliza «Al-Qadim» es muy similar –por no decir idéntica– a la de «Darksun», en la que se pueden ver unos sprites muy trabajados y unos decorados casi barrocos, realizados con mimo y gran detalle. Es algo parecido a una película de «Las Mil y una Noches», pero en el ordenador. Claro que, si todo fuera muy bonito y se hubiera pasado por alto la comodidad del interface, no se hubiera avanzado nada. Pero todo ha sido planeado cuidadosamente: menús de acceso rápido e intuitivo, gran simplicidad en acciones de combate... Un juego en el que no es necesario ni leerse la, por otro lado espléndida, documentación ni las instrucciones, pese a la gran ayuda que ofrecen para determinadas situaciones. Y, además, la traducción de software ha sido muy bien realizada. ¿Se puede pedir algo más...? Gran adicción, enorme jugabilidad, preciosismo gráfico... Bueno, quizá que la serie continúe en un plazo lo más breve posible.

F.D.L.

Un mundo de magia

"Lo más importante era que nuestro juego fuera accesible para todos aquellos que se sentían frustrados frente a los complejos sistemas de combate, conjuros e inventario que utilizan otros programas. Siempre hemos pensado que es más divertido lanzar un conjuro que memorizarlo". Así expresan los propios creadores de «Al-Qadim» la esencia del juego. Un programa cuyo principal fin es resultar atractivo, divertido y nada complicado de jugar, y es precisamente en el mencionado apartado de conjuros y hechizos donde más se nota. Encontrar o recibir de algún personaje un ítem mágico, significa la disponibilidad inmediata de poderes especiales, tremendamente útiles, y que sólo es necesario seleccionar en el inventario de armamento para usarlo hasta que se nos agote. Sencillez y jugabilidad. Dos palabras –mágicas, por supuesto– que resumen a la perfección todo lo que «Al-Qadim» encierra.





PC



PC

PC

91

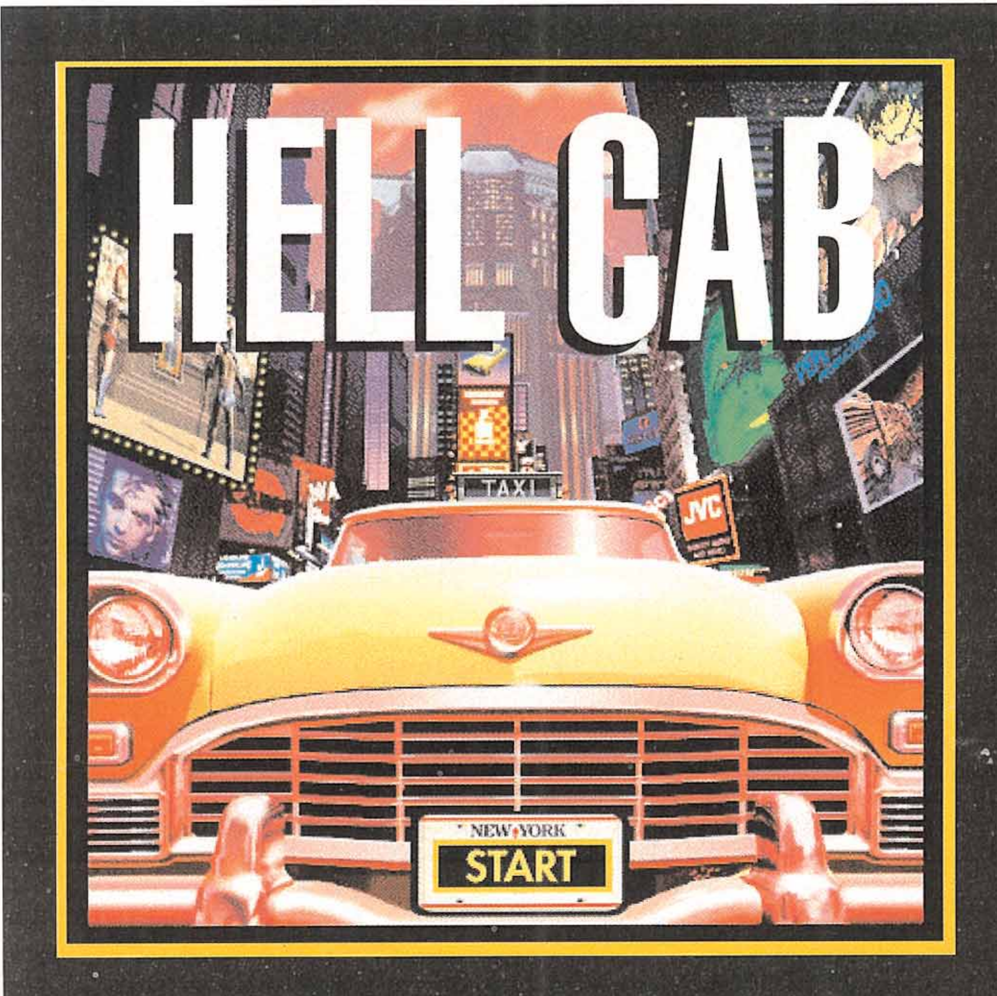
ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	92
SONIDO	86
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	82



Su factura y su inmediatez, muy beneficiosa para el jugador inexperto, le convierten en uno de los programas más acertados de SSI.



La imposibilidad de configurar los atributos del protagonista puede que llegue a contrariar a más de un purista del rol.



Programar software de entretenimiento debe ser algo realmente irresistible. No sólo expertos diseñadores de programas se aventuran a crear juegos, sino que también artistas vanguardistas se apuntan a esta revolucionaria ola informática. Pepe Moreno, creador español residente en Nueva York ha realizado para Time Warner un programa llamado «Hell Cab». El resultado del mismo es el que sigue...



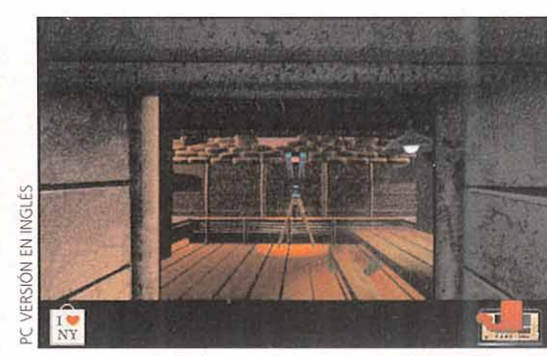
Este personajillo será el responsable de llevarnos por nuestro arriesgado viaje temporal.



Este césar habla en inglés, pero dentro de poco hablará en castellano, cuando el programa salga en nuestro idioma.



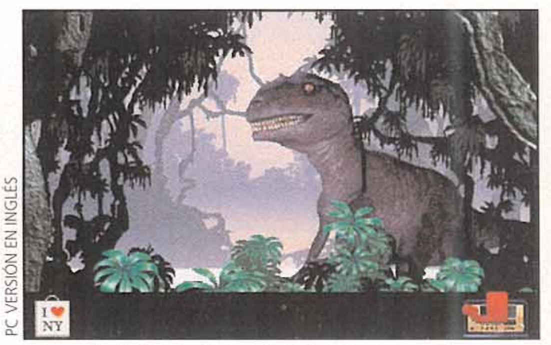
Una de las primeras paradas será el Empire State Building. Muy espectacular, pero nada más...



Las oscuras trincheras de la Primera Guerra Mundial esconden tesoros de gran valor para soldados valientes.



Gracias al cajero automático y a nuestra tarjeta de crédito podremos viajar sin agobios por el tiempo.



No podía faltar la época jurásica en un programa que viene de los "Estados Jurásicos de América"...

- **TIME WARNER**
- Disponible: **PC CD-ROM, MACINTOSH CD-ROM**
- V. Comentada: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **SVGA**
- **AVENTURA**

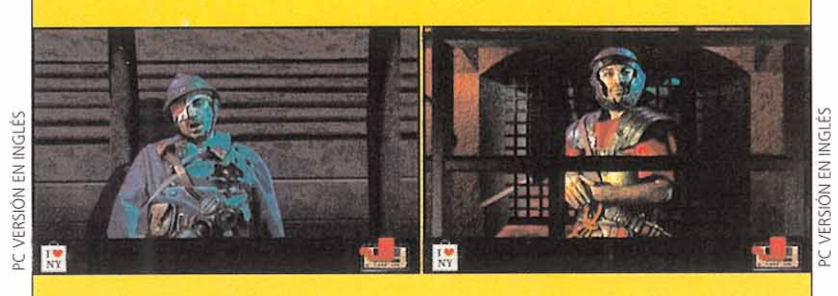
Pepe Moreno. Así, tal y como suena. Español por los cuatro costados, y triunfando en los EE.UU... Antes de comentar «Hell Cab», debemos hacer alguna pequeña referencia a este "españolito universal". Mr. Moreno es uno de los artistas vanguardistas más cotizados de América en el campo del diseño. Empezó dibujando comics tanto en Europa como en los EE.UU., y su fama subió como la espuma cuando enganchó su arte al movimiento "underground" y "punk". Tras esto, centró sus inspiraciones en la realización de anuncios, pasando al diseño por ordenador, concretamente Macintosh, con el que obtuvo diversos premios. Ya alabado por el público y la crítica, Pepe disfrutó de la libertad de hacer lo que le diera la gana, y por eso transformó su herramienta de trabajo en utilidad lúdica gracias a «Hell Cab».

ÉPOCAS DE LA HISTORIA

La trama de este "Taxi del Infierno" es tan sencilla como maléfica... Nuestra misión es la de dejarnos llevar por un taxista diabólico, en un recorrido por la Gran Manzana, es decir Nueva York. Pero no nos hagamos ilusiones..., no habrá tiempo de hacer turismo, ni de hacer compras en la ciudad. El fin de nuestro viaje en el amarillo transporte público es darnos un paseo en el tiempo –obligados por nuestro conductor–, por la Época Jurásica, la Antigua Roma y las trincheras francesas de la Primera Guerra Mundial, y salir sanos y salvos del mismo.

Como la primera vez que nos introducimos en el taxi no tenemos dinero para pagar el trayecto, nos vemos obligados a vender el alma el chófer... Así de fuerte y de real. Pero, como ya os hemos comentado, el contrato mercantil merece la pena porque nos da pie a resolver las más complicadas situaciones que se planten en nuestro camino por las apasionantes, instructivas y educacionales épocas históricas de «Hell Cab».

La firma del autor



Sería muy difícil, por no decir casi imposible, saber cuántos artistas aparecen "físicamente" en sus propias obras. Desde el pintor de la cuevas de Altamira a Hitchcock, pasando por Velázquez –¡vaya mezcla!–, muchos genios han firmado sus trabajos con su presencia. Pepe Moreno no podía ser menos y por esta misma razón ha intervenido en su programa «Hellcab» dando vida a dos personajes bien distintos: un centurión romano y un soldado francés de la Primera Guerra Mundial. Y la verdad es que sus interpretaciones no están del todo mal...

DISEÑO DE MAC

En 1989, Pepe Moreno recibió el Premio al Diseño en Macintosh, galardón que le situó en la cumbre de los creadores informáticos de la firma Apple. Desde entonces no ha dejado de trabajar en este entorno, atreviéndose incluso a programar un juego. Y su primer paso en este complicado mundillo del software de entretenimiento es prometedor, pero le queda aún algo que aprender. La forma de «Hell Cab» durante todo su desarrollo está muy conseguida –claro, que si Pepe no hace bien esto, apaga y vámonos...–, pero no así el fondo, el entretenimiento, la dificultad...

Y no es que «Hell Cab» sea un juego aburrido o poco entretenido. Ni mucho menos. Lo que pasa es que no tiene mucha miga adictiva. Se ha invertido más tiempo en diseñar los hermosos interiores de los edificios de Nueva York, que en idear complicadas tramas; más en recrear al perfecto taxista hispano neoyorquino y a su taxi, que en dar dinamismo al juego; más en mostrar peculiares personajes digitalizados, que en crear mayor número de decorados; más en conjuntar bien las gamas de color de las texturas que aparecen en el programa, que en cuidar la variedad sonora y musical del mismo; más, en definitiva, en estética Mac que en programación pura y dura.

Ya lo hemos dicho: como primer paso es muy interesante. Pero Pepe Moreno tiene que trabajar más duro en este terreno, y ver y jugar con muchos más programas. Cuando esté bien empapado de software de entretenimiento, sus creaciones serán, al igual que sus comic, diseños, cuadros y demás creaciones, lo mejor del arte vanguardista...

F.G.M.

85

ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	91
ADICCIÓN	80
SONIDO	75
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	83



Los diseños que Pepe Moreno ha realizado para todos y cada uno de los aspectos formales de su primera aventura.



El haber prestado más atención a la forma que al fondo. Es bastante lento, incluso si jugamos con un equipo potente.

SPIDERMAN AND VENOM
MAXIMUM CARNAGE

Un superhéroe aterriza de nuevo en la Super Nintendo. Spiderman, el hombre con poderes arácnidos, vuelve a dar forma a un videojuego, aunque esta vez no viene solo. Está acompañado por el que, en los comics Marvel, es uno de sus peores enemigos, es decir, Venom. Pero en esta ocasión le tendrá de aliado para combatir con el malvado Carnage.

■ ACCLAIM
■ Disponible: **SUPER NINTENDO**
■ ARCADE

Los héroes Marvel siempre han estado presentes en el mundo de los videojuegos. Capitán América, Superman, La Patrulla X, etc., han trabajado mucho para que vosotros disfrutéis de buen software, pero a lo mejor, el hecho de ver a Spiderman luchando al lado de Venom os rompe muchos esquemas... Pero pronto os daréis cuenta de que es normal que estas dos grandes fuerzas se hayan unido para eliminar a un enemigo como Max Carnage.

¿QUIÉN ES MAX CARNAGE?

Carnage es un ex-recluso cuyo nombre verdadero es Cletus Cassidy. Y decimos ex-recluso porque este criminal se encontraba recluido en la cárcel hasta que sufrió una mutación convirtiéndose en Max Carnage. Este mutante ha sembrado el terror de una costa a otra de los EE.UU., destrozando todo lo que se le cruza en su camino. Al igual que Spiderman, Carnage no está solo: tiene a su lado a Shiek, una mujer con poderes "electrizantes"...

ONCE INVITADOS

«Maximum Carnage» es un arcade de lucha, aunque aquí no existe una opción de dos jugadores. Os preguntaréis ¿quién maneja a Venom? Pues la respuesta es sencilla: nosotros sólo manejaremos a un personaje en cuestión, y estos se cambiarán, es decir, habrá fases en las que comenzaremos con Spiderman y otras en las que manejaremos a Venom, pero nunca lo haremos a la vez.

Sin embargo una de las sorpresas de este juego es que, además de los dos superhéroes protagonistas, durante todo el desarrollo del programa aparecerán distintos personajes de los cómics de Marvel. Y no creáis que su intervención va a ser circunstancial: en algunos niveles, según vamos luchando y aniquilando a los enemigos, encontraremos unos items con la cara de un superhéroe. Una vez que los hayamos recogido, aparecerá un icono en la parte baja de la pantalla, lo que nos indicará que puede ser utilizado. Hay 11 personajes, entre ellos destacan El Capitán América, La Gata Negra, etc, y su utilización es tan simple como pulsar un botón del pad cuando estemos en apuros, y al instante el superhéroe escogido luchará durante un momento contra el enemigo más poderoso que haya en pantalla. Esto lo podremos hacer en ocasiones, por lo que la mayoría de las veces tendremos que valérnoslas haciendo uso de los golpes, la agilidad y la tela de araña de Spiderman y Venom.

No faltarán distintos objetos que podremos coger para lanzarlos contra un grupo de enemigos, y también los iconos de ayuda para reponer nuestra energía y nuestro contador de vidas.



SUPER NINTENDO

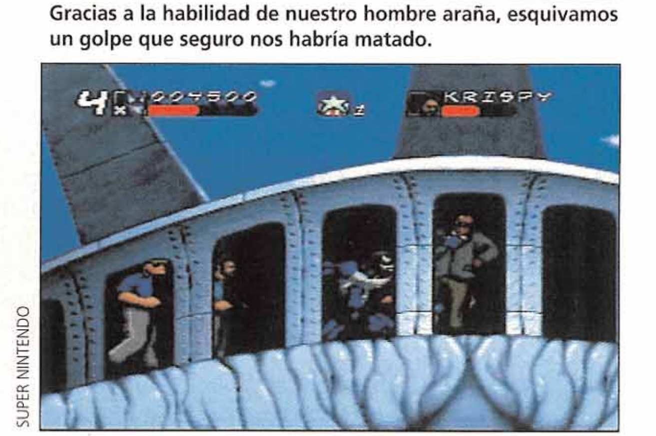
Este es uno de los muchos ejemplos gráficos que nos ofrece el programa, en cuanto a efectos sonoros se refiere.

SUPER NINTENDO

Gracias a la habilidad de nuestro hombre araña, esquivamos un golpe que seguro nos habría matado.


SUPER NINTENDO

La tela de araña es nuestra fiel compañera. Pero además contamos con la ayuda de unos cuantos amigos.



SUPER NINTENDO

La batalla no tiene campo definido. Podemos liarnos a tortazos en la calle o en la corona de la Estatua de la Libertad.

Vive tu propio cómic

Del tebeo a la consola

El desarrollo que encontraréis en este juego será puramente de cómic: no habrá vez que no acabéis una fase, que no aparezca una tira de viñetas –algunas de ellas animadas–, poniéndoos en ambiente de una manera estupenda. En definitiva, un detalle que hará que los fanáticos de las aventuras de los héroes de Marvel disfruten sobremanera con este cartucho de Acclaim.

NUESTRA OPINIÓN

«Spiderman and Venom: Maximum Carnage» es un autentico beat´em up. Durante todo el desarrollo del juego están presentes las viñetas de los cómics originales.

Su sonido también es muy envolvente, con unas melodías muy rockeras y marchosas. En cuanto a los efectos sonoros, algunos están digitalizados, pero hay que decir que no son muy abundantes ya que se han sustituido por un curioso detalle: cuando asestamos un golpe a un enemigo o saltamos, habrá ocasiones en las que en vez de oirlo, lo veremos... Sí, sí como lo oís, en vez de oir un efecto lo que ocurrirá es que aparecerá en pantalla un "OOORGH", un "!ZASH!", o un "¡SCRUCNH!", llamativamente rotulado.

Aunque no llega a la altura y la calidad de otros juegos del género, sí posee un nivel aceptable como para disfrutarlo.

E.R.F.

85

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	84
ADICCIÓN	88
SONIDO	80
DIFICULTAD	86
ANIMACIÓN	80


Aparte de su frenética acción y jugabilidad, lo que más destaca en este juego es su desarrollo muy similar al de los comics.


Nos ha sorprendido mucho que es un juego de este tipo no se haya incluido una opción para dos jugadores, para aumentar su adicción.

MIGHT & MAGIC V



■ NEW WORLD COMPUTING
■ Disponible: **PC, PC CD-ROM**
■ T. Gráfica: **VGA**
■ **ROL**

Recordaréis que en «Might and Magic IV» nuestro grupo de aventureros comenzaba, sin comerlo ni beberlo, en Vertigo, capital de Clouds of Xeen. Difícil establecer algún nexo con el final de la tercera parte. En la nueva entrega, nos ocurre aproximadamente lo mismo, salvo que nos encontramos en Castleview, urbe de Darkside of Xeen. Ambos mundos son de Xeen y quizá tengan algo que ver. Para aderezar la sensación de despiste, nuestra llegada es recibida por una hermosa dama que nos da una bola de cristal para que se la devolvamos a su dueño.

LOS PRIMEROS MOMENTOS

La bola en cuestión pertenece al que fuera monarca de este mundo, que estaba tratando de establecer una alianza con Clouds of Xeen. La razón de usar tan extraño método se debe a que está confinado en su pirámide por las perfidias del malo del juego, conocido como Alamar y patrón de Lord Xeen, a quien debisteis derrotar en la cuarta parte.

Así que la aventura comenzará tratando de devolver tal artefacto a su legítimo dueño, el cual seguramente tenga posteriores instrucciones para tan eficaces aliados. Pero no va a ser muy simple entrar en la Pirámide, ni mucho menos. Pronto os enteraréis de que la llave para acceder a la misma se encuentra en un castillo, cuya única particularidad es que está fuera de fase, por lo que no podemos llegar a él a menos que consigamos una serie de discos energéticos. Y con esto empezará nuestro peregrinar por el mundo de Darkside of Xeen.

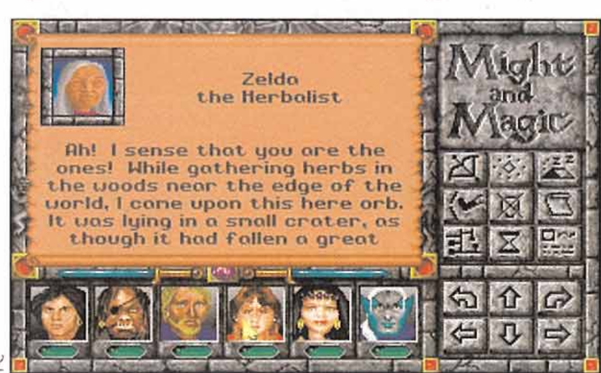
El sistema de combate es por turnos, donde cada personaje o monstruo participa por orden según su velocidad. El sistema de hechizos usa puntos de magia combinados con el consumo de gemas; los hechizos hay que aprenderlos, normalmente contra el pago de cierta cantidad en alguna de las hermandades de magos.

El último desafío


PC
De esta guisa son las criaturas que nos encontraremos en lo que es hasta ahora la última entrega de "Might & Magic".



PC
A la hora de entrar en combate, planificar una buena estrategia será vital con algunos rivales algo duros de pelar.



PC
Ayudar a los personajes del juego (NPCs) se convertirá en algo imprescindible si queremos obtener algo a cambio.


PC
¿Qué querrá de nosotros esta mujer? Sin duda, no parece que tenga muy buenas intenciones hacia nuestra persona.

En lo referente a la cuestión de inventarios se mantiene fragmentada, distinguiendo entre armas, armaduras, complementos (anillo, broches, collares), objetos mágicos y especiales. Por otro lado, nos aseguramos de que nunca perderemos un instrumento importante por carecer de espacio en el inventario.

EL VALOR AÑADIDO

Es bien sabido, pues lo he escrito muchas veces en casi todos los artículos relacionados con esta serie, que «Darkside of Xeen» y «Clouds of Xeen», al instalarse en un mismo disco duro, se combinan para dar un juego nuevo y mayor.mente mundo). Si conseguís concluir la misión original de «Darkside of Xeen» se os propondrá otra de mayores dimensiones en que deberéis visitar ambos mundos para concluirlas. Los que hayáis terminado «Clouds of Xeen», os daríais cuenta de que algunas torres y calabozos quedaban sin abrir. Muy bien: ha llegado el momento de conocer sus interioridades, con las llaves que se os proporcionarán en «Darkside». Bonito, ¿no pensáis lo mismo?

F.H.G.

Nuestra opinión

A nivel gráfico y de animación se mejoran los capítulos precedentes, sobre todo en lo referido a algunos monstruos, que empiezan a dar hasta un poco de miedo. No hay tanta mejora en lo referente a escenarios o animaciones. Lo mismo se puede decir del tema de sonido y efectos.

Es un juego más difícil que el anterior, que, confesémoslo con inmodestia, era muy fácil. Combinado con el hecho de que, por fin, comprender todo el jaleo de la trama de esta serie, incentiva considerablemente a pegarse al ordenador y jugar con él hasta que todo se conozca. A esto hay que añadir el tema de combinarse con «Might and Magic IV» para formar un juego más amplio y con un nuevo objetivo, lo que impulsa a correr más en el objetivo original, para poder abordar el segundo. Por supuesto, el consumo de disco duro que supone instalar ambos juegos es elevado..., pero merecerá la pena.

En cuanto a originalidad, no se puede decir que emane a raudales, pero sí hay algún punto ciertamente innovador. Desde luego, no en lo referente a desarrollo y poco a argumento, si no más bien por lo ya tan manido de "combinarse con la parte anterior en el disco duro para dar un nuevo desafío", cosa que no había visto anteriormente en ningún par de programas. Pero no todo iba a ser bueno, pues por problemas técnicos con el código del programa, no podremos disfrutar de él en castellano. Es una pena, pero que le vamos a hacer.

Ya termino. «Might and Magic V» resultará imprescindible para todos los que hayan jugado a las partes anteriores, pues pone un broche de oro a una serie que no merecía menos. Pero, si no os gustaron sus precedentes, poco encontraréis aquí de vuestro agrado. Finalmente, para los que no hayáis catado ninguno, os recomiendo que compréis éste..., y también los otros dos, y comencéis aventurándoos en Terra para disfrutar a tope de esta épica odisea de tres entregas.

89

ORIGINALIDAD	91
GRÁFICOS	87
ADICCIÓN	92
SONIDO	75
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	63

El hecho de que podamos unirlo en el disco duro con «Clouds of Xeen» y tengamos un juego nuevo es de lo mejorcito que tiene.


Aspectos como la animación, los escenarios, y el sonido no han sido mejorados con respecto a su antecesor en el tiempo.

La ventana indiscreta

YO, NEXUS 7

Calor. Sofocante, asfixiante y abrasador. En las playas, en las piscinas, en la montaña, en el Himalaya (?)... Tal vez, esta noche tampoco podamos conciliar el sueño por culpa de los pegajosos mosquitos hambrientos, o quizás, por tener el aire acondicionado averiado pero, ¡DA IGUAL! NEXUS - 7 te ha preparado un refrescante "coctel" para endulzar tus nochecitas de "insomnio". "La Ventana Indiscreta", es el producto de toda una "cadena informativa" que "Nexus" controla desde su particular "Bunker-BBs Computerizado". Noticias increíbles, curiosidades, réplicas, records y consultas de usuarios al "borde de la locura". Sólo la mejor revista y el androide más "galáctico" del sistema solar te pueden ofrecer algo así. Asómate a un nuevo mundo "windows" exclusivo para los "mirones" de Micromanía. ¡Ya!

LOCA FÁBRICA DE JUGUETES

¿Recordáis las peripecias de "Fred y Fiona Fixit" en el videojuego de LucasFilm «Night Shift». Pues algo muy parecido les está ocurriendo a John y Laurie Anderson, dos hermanos que viven en Denver (Colorado, EE.UU.). Hace algunos años heredaron de su familia una inmensa fábrica de juguetes llamada "Toy House". Después de realizar en "ella" algunas modificaciones técnicas para la "remodelación y utilización" de materiales, plásticos de "reciclaje", la producción y la demanda aumentaron en casi un 100 por ciento. Lo peor es que desde hace aproximadamente un año, las máquinas que fabrican las resinas y los moldes de ensamblaje no funcionan demasiado bien; el horno y la cadena de montaje de piezas se atasca y necesita que alguien esté a cada momento supervisándolas; la producción ha descendido debido a los errores de los juguetes que fabrican y la verdad, los chicos no dan abasto. Sus amigos les han bautizado como los personajes del videojuego: Fred y Fiona, y por lo que se sabe, la dichosa "fábrica" está a punto de volverles locos: "Cómo esto siga así, nos tendremos que gastar las ganancias en consultas al psicólogo" –comentan ambos–. ¡Pobres!

EL BEBÉ INFORMÁTICO

En un programa de "difusión familiar" de una cadena de televisión privada inglesa, Bill Ashton, ejecutivo de mercado de una conocida empresa de textil, reflexionaba sobre el "peligro de dejar a los niños pequeños 'solos' cerca de un ordenador personal". Por lo visto el citado "hombre de la empresa", salió unos instantes de casa para ir a comprar al supermercado de la esquina, dejándose a su "pequeño Billy" –de dos años y medio de edad– sólo y junto a su ordenador conectado y en funcionamiento. El pequeño "diablillo" comenzó a "teclear" y "golpear" a la computadora fastidiando el disco duro y las 3.000 tarifas de precios que el padre guardaba en él. Al volver a casa y abriendo la puerta de la entrada, el Sr. Ashton pudo observar "boquiabierto" como "su pequeñín" se había subido "gateando" desde una silla al bufete y cómo sentado y sonriendo delante de la pantalla, vertía sobre el monitor "todo el biberón" lleno de agua que su padre le había dejado al salir. ¡Suerte tuvo de que no le quemase la casa!

EN BUSCA DEL JUGADOR PERDIDO

(Córdoba). Quino, Sebas, Manolo y Enrique cuatro jugones empedernidos del juego de la estrategia «Paintball: En busca de la mancha de Pintura», jugaban su tradicional partida nocturna en el bosque de eucaliptos, propiedad de uno de ellos. Después de transcurridas unas tres horas de juego –alrededor de la 1 de la noche–, decidieron marcharse a casa a cenar y dormir: sólo estaban tres. Manolo había desaparecido. Y no es que pensasen capitanear una cruzada de búsqueda al estilo «Maniac Mansion», no. Lo primero que se les ocurrió es que su amigo se había aburrido de no toparse con alguien –las partidas nocturnas son lentas de desarrollo y uno puede estar bastante tiempo perdido sin ver a nadie–, y éste se habría marchado a casa sin avisar. La sorpresa fue cuando al día siguiente le llamaron a casa y les dijeron que no había vuelto en toda la noche. Salieron a buscarle en la finca de Quino y, allí le vieron tendido entre unos matorrales: dormía como un lirón. Manolo estuvo "haciendo guardia" toda la noche y al final el sueño pudo más que él. Al despertarle solamente dijo tres palabras: ¿Dónde estábais escondidos?

MASCOTAS VÍDEO-ADICTAS

Y para alucinar, estar vivos. Un veterinario alemán –J.C Hatmann–, ha descubierto que los animales domésticos que visitan su clínica privada, están más relajados y sufren menos durante las curas que los de otras clínicas veterinarias. ¿La respuesta? El Dr. Hatmann observó un día como un gato al que se le practicaba el entablillado de una pata –con anestesia local–, se quedaba "flipado" observando la videoconsola-portátil del hijo del doctor que jugaba allí alrededor. Desde entonces, Hatmann ha instalado en la clínica cinco ordenadores PCs que funcionan durante "todo el día" con "demos" de juegos que hacen las delicias de perros, gatos y otras "mascotas". Lo que no imaginaba el "moderno veterinario" era que además de ampliar notablemente su clientela de "mininos", su clínica se le iba a quedar pequeña, desbordada por cantidad de "chicos y chicas" que todas las tardes le invaden para también disfrutar ellos/ellas de tan "goloso" espectáculo. ¡Hasta se llevan los "joysticks" para jugar!

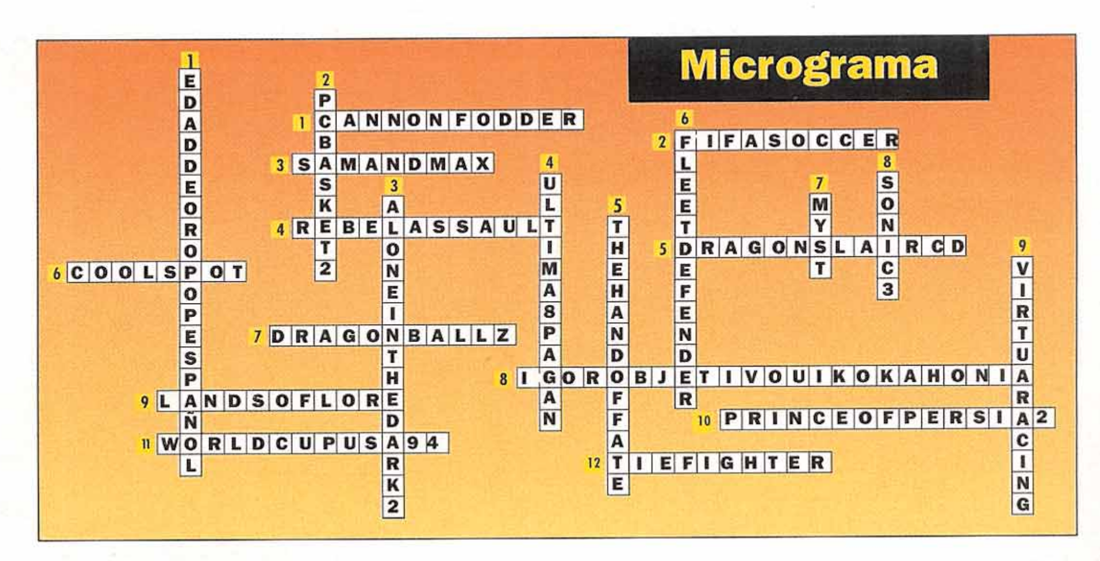
(Continuará en el próximo número)

HUMOR por Ventura & Nieto



Soluciones a los pasatiempos del número 74

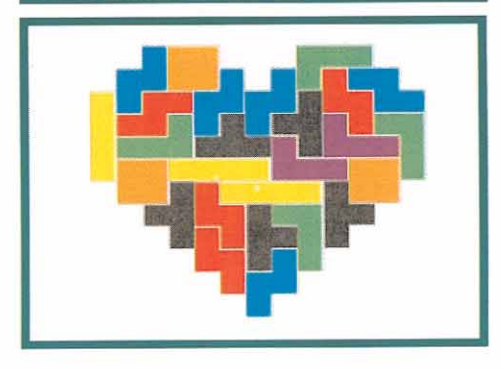
Sí, ya sabemos que el que espera desespera, pero tampoco es para tanto... Un mes es un espacio de tiempo relativamente pequeño de espera. Y además, la Paciencia es la madre de la Ciencia... Bueno, dejemos de decir tonterías, y vamos al grano que eso es lo que os importa. Aquí tenéis las tan ansiadas soluciones a los complicados y difíciles pasatiempos que os presentamos en nuestro anterior número. Con el tiempo libre que tenéis en verano, seguro que más de uno los ha solucionado todos. Pero para los más torpes..., éstas las respuestas a nuestros enigmas.



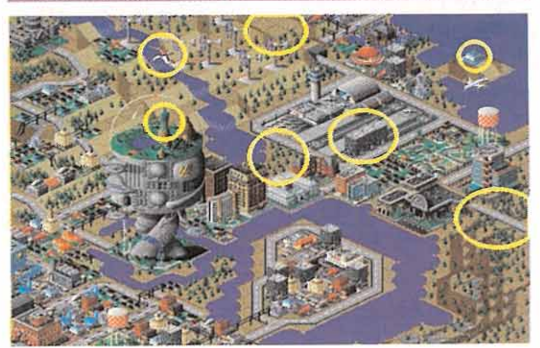
Todo un problema

NOMBRE	JAVI	OSCAR	PACO	QUIQUE	SUSANA	ROBERTO
MEMORIA	1	2	4	5	8	16
C.P.U.	386SX	286	486DX	486DX2	386DX	PENTIUM
DISCO DURO	170	80	330	270	230	540
GRÁFICOS	TRIDENT	OAR	CIRRUS	T-SENG	PARADISE	ORCHID

Tras las huellas del «Tetris»



El OJO que todo lo ve

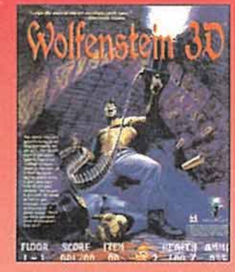


España sigue siendo diferente

Mira que nos lo dijeron hace tiempo, "Spain is different". Al menos, lo sigue siendo en ciertos aspectos. Y no vamos a hablar de política –excelente, jugoso y morboso tema del que es extraño no se haya vuelto a hacer un programa, desde los tiempos de aquel «Elecciones Generales», de la época del Spectrum–, sino de lo que nos gusta, de juegos, ordenadores y todo lo que con ellos se relaciona. Fijaos sino en la pequeña selección de curiosidades que aquí os mostramos y que, entre otras muchas cosas, pudimos ver en la última edición del CES.

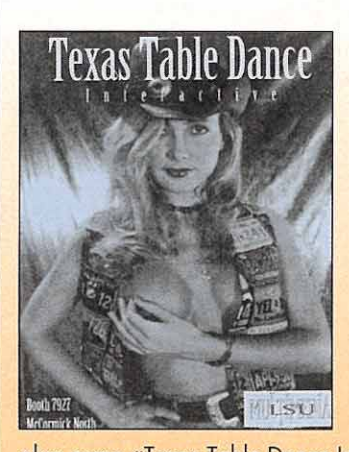
¿DÓNDE ESTÁ LOVECRAFT?





Si «Shadow of the Comet» es «Shadow of the Comet», aquí, en USA, en China o en Zimbabwe, ¿por qué a unos y a otros se lo venden con imágenes distintas? ¿Acaso los gustos de unos y otros no son similares en cuanto al contenido? ¡Por qué el armadillo de Infogrames ya no es de Infogrames, sino de I-Motion? La realidad es que, según el país, el aspecto externo de muchos juegos –y no sólo éste– cambia considerablemente. La lista es bastante más extensa de lo que podéis imaginar, y no sólo en cuanto a las ilustraciones, sino hasta los nombres de los programas varían. Recordemos, por ejemplo, el famoso caso de «Another World», que en otros lugares se llamó «Out of this World»; o el de «The Chaos Engine», que en los USA es conocido como «Soldiers of Fortune», etc. Y no hablemos ya de las versiones para diferentes ordenadores. ¡Eso es el despiporre! Echad un vistazo a las ilustraciones de «Wolfenstein 3D». ¿Qué veis? Pues está claro, la ilustración de la versión Mac. ¿Alguien da más?

EL NUEVO SENTIDO DE "INTERACTIVO"



Cuando por aquí, en la piel de toro, escuchamos la palabra "interactivo" aplicada a un CD-ROM, uno enseguida piensa en algo parecido a lo que pueda ser una enciclopedia en CD, un programa tipo «Microsoft Dinosaurs», etc. Lo que menos llegamos a pensar es en algo como «Texas Table Dance Interactive». Mirad la imagen y decidnos si tenemos o no razón.

Y es que estos muchachos americanos nunca dejan de sorprendernos. La verdad, no sabemos si es que allí venden las cosas de otra manera, o esto del CD-ROM se lo toman con una filosofía radicalmente distinta a la que pueda existir en otro país, pero de lo que no cabe duda es que el citado programa debe haberse convertido en un auténtico éxito de ventas.

Seguro que casi ninguno de vosotros podía esperarse algo así, ¿verdad? Pero, ¿qué creíais? ¿Que en las ferias sólo se podían ver cosas tipo aventuras, arcades, shoot'em up's o simuladores? Pues está claro que no.

Aunque más sorprendidos que nosotros no se quedó nadie, seamos sinceros. Por cierto, ¿a alguien le apetece bailar? Todos a la vez no, por favor.

LA FANTASÍA EN ACCIÓN

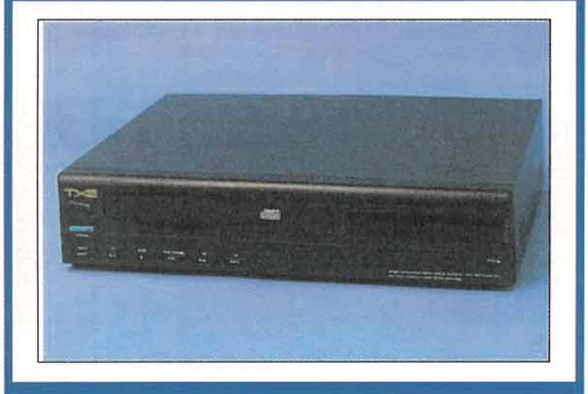


Para que veáis hasta donde llega la fiebre por los ordenadores en algunos sitios, esto que aquí podéis observar -y que os juramos que no es un montaje- son unas curiosísimas alfombrillas para ratón que, junto a otros cachivaches parecidos, hacen furor en el extranjero. ¿Que sois aficionados al cine clásico? Pues ahí tenéis «Lo que el viento se llevó» o «El mago de Oz» para colocar junto a vuestro PC. ¿Que preferís «Star Trek»? Pues también las hay con imágenes de Kirk, el Enterprise, o cualquier otro personaje de la serie.

Cualquier cosa es buena -suponemos- a la hora de montarse un pequeño negocio relacionado con los juegos, los ordenadores o la informática en general. Vamos, que sean cuales sean vuestros gustos, seguro que es posible encontrar un chisme que os vaya al pelo.



BUSCA LAS DIFERENCIAS



¿Qué es aquello que se parece al CD-I, funciona como un CD-I, y no es un CD-I? Pues ni más ni menos que el TXE Multi System.

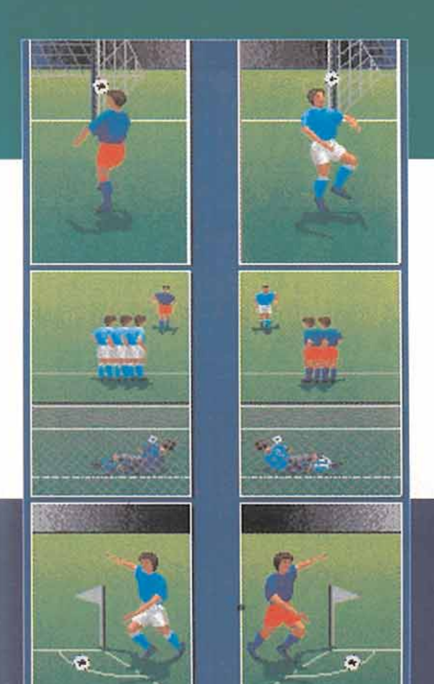
¿Que qué es eso? Pues el aparato que aparece en imagen y con el que se puede desde hacer karaoke hasta jugar a «Robocod» o «Rally». Semejante invento apareció en el último CES, y es un aparato que combina un procesador 386 con otro de 32 bit y tecnología RISC, en formato CD. Posee 8 megabits de RAM, función FMV, CD de doble velocidad, etc. El resultado está a la vista. Una máquina impresionante de la que no habíamos oído nada de nada y que ha aparecido de la noche a la mañana -bueno, es un decir-.

¿Llegaremos a ver el Multi System por aquí? ¿Lo traerá alguien a nuestro país? ¿Es tan bueno como parece? Bueno, bueno. Menos atosigar con tanta pregunta y relajaos un poco, que estamos en vacaciones.

NOTA. Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Aguardamos impacientes vuestras cartas!! Os recordamos que nuestra dirección es:
MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A.
C/De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).



El Mundial sigue vivo



Infogrames no ha querido permanecer ajena al vendaval futbolístico que nos ha azotado. La compañía francesa, original como siempre, ha desarrollado para los fanáticos del deporte rey, un simulador de fútbol muy bueno, con una perspectiva nunca vista hasta ahora en un PC. Se trata de «Planet Football», un revolucionario juego que viene a romper todos los moldes creados hasta ahora en el género de los simuladores deportivos, y que demuestra que Infogrames no solo viven de «Alone in the Dark».

PLANET FOOTBALL



A la perfección por la práctica

«Planet Football» es uno de los simuladores de fútbol más realistas que se han programado hasta la fecha. La extraordinaria animación de sus sprites contribuye en gran medida a este logro. Pero conseguir que estos jugadores realicen aquellos tiros y jugadas que deseamos, es algo bastante difícil. La mejor manera de lograr nuestros objetivos en «Planet Football» en practicar mucho tiempo en el modo entrenamiento todo tipo de técnicas, como friquis, corners, despejes de cabeza, saques de banda, remates, etc. Sólo así disfrutaremos a tope de este logradísimo programa de fútbol.



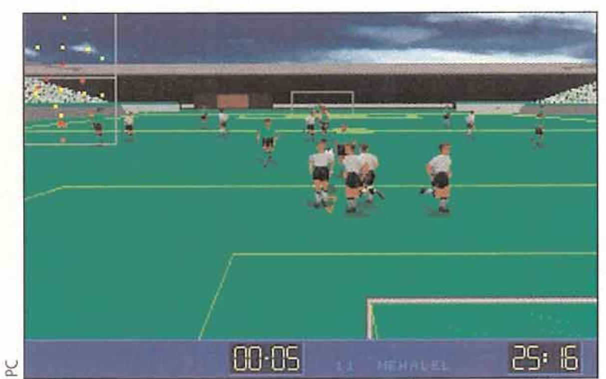
- **INFOGRAMES**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **DEPORTIVO**

Hasta hoy, en lo que a compatibles se refiere, todos los juegos de fútbol nos metían en acción desde un punto de vista muy poco subjetivo. Es decir, la visión era o bien en plano picado, o bien desde un punto de vista isométrico, o como si nos estuvieran televisando un partido... En «Planet Football» jugamos en el mismo campo, desde un nuevo y excitante punto de vista, inédito hasta ahora.

EXCEPCIONAL PERSPECTIVA

En «Planet Football» estamos a ras del campo de juego, ayudando a nuestro equipo que está dispuesto a dejarse la piel por una contundente victoria. Cuando lo cargas por primera vez, todo resulta más o menos parecido a los demás juegos de fútbol. Los menús y sus opciones nos ofrecen las posibilidades típicas de los simuladores del género: podremos definir nuestras propias alineaciones y conformar las características de los partidos a nuestro antojo.

Pero como os decíamos, todo esto resulta habitual hasta que llega la hora de la verdad: la hora de sacar de centro. Cuando esto sucede, nuestros jugadores se mueven con una suavidad y un realismo inusuales, pero la verdadera sorpresa la encontramos cuando avanzamos y nos movemos por las diferentes zonas del campo de juego. Todo se mueve a la par que nosotros, a base de un efecto zoom de acercamiento y alejamiento que nos proporciona una estupenda sensación de desplazamiento. Esta perspectiva, que en principio puede pareceos liosa y bastante complicada, no lo es tanto en la realidad: hacerse con ella es más fácil de lo que parece.



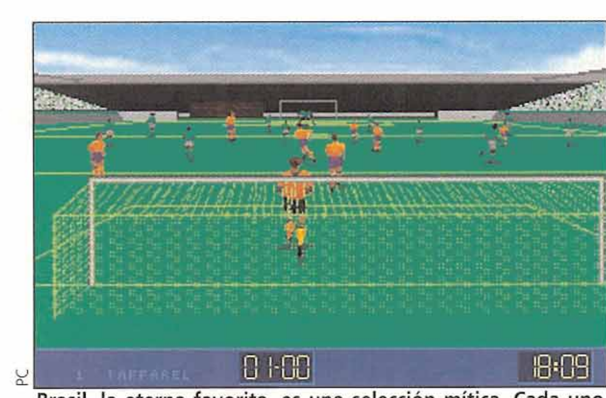
PC

Con esta perspectiva, ¿quién puede perderse un partido de fútbol? Nuestra visión del campo es amplísima.



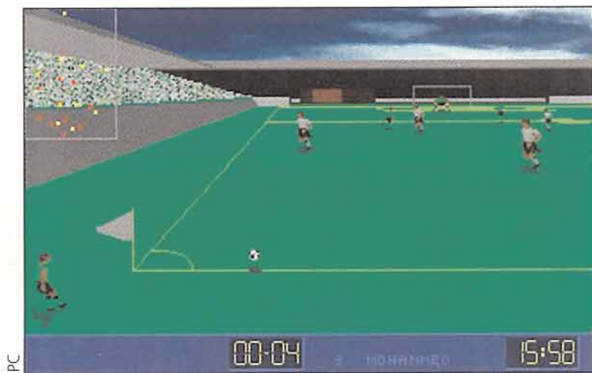
PC

Aquí tenemos la información sobre la selección española. ¿Os suena...? Sólo los mejores saltarán al campo.



PC

Brasil, la eterna favorita, es una selección mítica. Cada uno de sus jugadores es un artista del balón.



PC

El esférico se pierde por la línea de fondo. El ataque enemigo no ha dado su fruto y seguimos ganando...

CONTROL A LO ROMARIO

Pero hacerse con los controles y movimientos que los jugadores pueden realizar no resulta tan simple: no es que sea imposible realizarlos, pero sí será una tarea ardua llegar a dominarlos. Así, nuestros hombres pueden rematar de cabeza, despejar, realizar chilenas, tiros con efecto, pero todos estos toques variarán dependiendo de si estamos atacando o defendiendo. Por ejemplo, si nos encontramos defendiendo un córner en nuestro área y despejamos de cabeza, el efecto no será el mismo que si nos encontramos a la espera de rematar un córner en el área contraria. Si estamos en nuestro campo, el balón saldrá con más fuerza fuera del alcance de los delanteros enemigos; pero si estamos en campo contrario, el balón irá con menos fuerza pero más colocado, marcando una trayectoria ideal hacia la portería enemiga.

TÉCNICA Y PROGRAMACIÓN

«Planet Football» es un simulador balompédico, donde se ha buscado más la sofisticación técnica que ofrecer un juego plagado de opciones y modificaciones. En cuestión de menús y opciones no encontraréis mucha variedad, ya que sólo podréis modificar las alineaciones de vuestro equipo y poco más. Los torneos que podréis disputar serán únicamente partidos amistosos y la Copa del Mundial 94, que podréis modificar componiendo vuestros propios grupos de eliminación. Pero la acción sí que dispone de mucha "salsa", que, al fin y al cabo, es lo que cuenta. Es un nuevo modo de juego que os cautivará, ya sea por la nueva perspectiva usada, por el fenomenal movimiento de los futbolistas, por el realismo con el que se suceden las jugadas, etc.

Infogrames ha aprobado con nota su aventura deportiva, creando un original simulador de fútbol, complejo, pero muy jugable y adictivo.

E.R.F.



89

ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	87
ADICCIÓN	89
SONIDO	80
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	90



Sin lugar a dudas, lo mejor de todo el juego es la fenomenal perspectiva utilizada, que da vida y realismo a este simulador.



Lo que es bueno también nos perjudica... La perspectiva, cuando jugamos en la parte de abajo del campo, nos oculta algunos jugadores.

Ravenloft

■ DREAMFORGE/SSI
■ Disponible: **PC**
■ T.Gráfica: **VGA**
■ **JDR**

Cuando os describa el mundo en que se desarrolla la nueva aventura que nos ofrece SSI seguro que pensáis en el que se nos ofrecía en «Veil of Darkness», pues nos vamos a encontrar con vampiros y bichos por el estilo, en un nuevo mundo que los señores de Dreamforge han creado para nosotros.

Se puede decir que Ravenloft es como la Transilvania de los «Forgotten Realms». Cuenta con los mismos personajes que en ellos, con la particularidad de que este mundo está repleto de seres con la maldición de Dracula. Por otro lado, también encontraréis el otro elemento que no suele faltar por zonas de vampiros: carromatos de gitanos, que en este caso atienden al nombre de Vistani.

Dentro de Ravenloft, nuestro grupo ha llegado al mundo de Barovia, donde reina el conde Von Zarovich, de nombre Strahd, y al que ya podéis calificar como malo del juego. La razón del viaje tiene que ver con un medallón robado a vuestro rey. La persecución del ladrón dio frutos..., ya que al parecer tal medallón era el Símbolo Sagrado de Ravenkind.

EL JUEGO

Como buen JDR, se comienza con la generación de personajes. Ésta tiene lugar en una mesa de cartomancia, en que iréis eligiendo los distintos rasgos de cada héroe mediante selección de las cartas que se os van mostrando. Es un sistema original y rápido, y queda bastante bonito. Una vez tenemos la cuadrilla formada, empieza el juego con un encargo pendiente, al que hemos hecho referencia más arriba. El desarrollo tiene lugar en primera persona y en un mundo tridimensional que admite movimiento continuo.

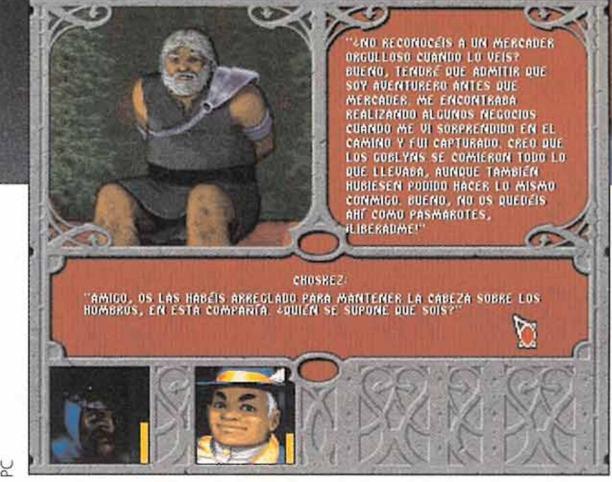
Las posibles acciones son las habituales: moverse, luchar, correr, pulsar botones, coger y soltar objetos, lanzar hechizos... Los personajes aparecen en la parte inferior de la pantalla, junto a los objetos que tienen en la mano y pueden utilizar.

Finalmente, llevando el cursor a la parte superior de la pantalla aparece un menú con las opciones generales (descansar, memorizar hechizos...) y técnicas del juego: salvar, grabar, opciones de sonido y, nunca falta últimamente, el automapa. Éste presenta algunas particularidades que lo hacen bastante útil: se puede escribir sobre él en la pantalla para apuntar cosas que no queramos que se olviden y se puede imprimir. Pero lo más importante es que no sólo salen las casillas recorridas, sino también las que hayan estado en nuestra línea de vista, con lo que se puede completar el mapa de forma rápida, sacarlo por impresora y usarlo para tomar nuestras propias notas.

El sistema de combate es, por supuesto, en tiempo real. Tenemos dos tipos de combate a nuestra disposición: uno en el que pulsando sobre el enemigo nuestros personajes lo atacarán. Presenta el inconveniente de que si nos equivocamos, es más que posible que hagamos que nuestro grupo se mueva, perdiendo al rival de nuestro punto de mira. El otro consiste en pulsar sobre los iconos de las armas de nuestros personajes. En cuanto a la magia, la lanzamos pulsando en el libro de hechizos o en el símbolo sagrado, dependiendo del personaje que sea, con lo que nos aparecerá un pequeño menú desde el que podemos seleccionar el hechizo que deseemos. Estos son los habituales de las aventuras de «Forgotten Realms», y no hay puntos de magia o similar. Se memorizan durmiendo y el límite está determinado por el nivel del personaje.

Los monstruos no presentan grandes novedades tampoco, salvo la preponderancia de bichos relacionados con el tema: vampiros, zombies, hombres lobo... Son bastante abundantes en el desarrollo del juego, quizá demasiado. Y también hay NPCs, con los que conversaremos para obtener pistas de interés que nos puedan ayudar en nuestro camino, y nos aclaren lo que pasa en el mundo en el que estamos.

F.H.G.



PC

Dentro de Ravenlof encontramos el reino de Barovia, gobernado por el malvado conde Von Zarovich.

La razón de nuestro viaje viene dada por el robo de un medallón real de extraordinario valor.

El Medallón del Rey

Nuestra Opinión

Gráficamente, el programa está realizado en alta resolución, y los gráficos del juego están diseñados en tres dimensiones: debido a ello su calidad es bastante buena, y su concepción nos recuerda a otros programas del género como pueda ser «Ultima Underworld». Además, de vez en cuando nos sorprenden con una escena de excelente calidad, como es la aparición de los espíritus que te llevan a Ravenloft nada más empezar el juego.

El movimiento es realmente rápido, algo que no parece fácil de conseguir a consecuencia del sistema de gráficos empleado. El sonido no ofrece tampoco aspectos sobresalientes en cuanto a música o efectos sonoros: cumple y nos ambienta perfectamente en el mundo en el que estamos.

El juego no parece muy difícil, aunque esto es algo que cada uno deberá vivir por sí mismo, aunque no nos ha parecido complicado. Esto supone que se avanza sin apenas atascos, lo que es un arma de doble filo, ya que es posible que te termines cansando por la monotonía, como ocurría en «The Summoning».

A pesar de ello «Ravenloft» es un juego bastante apetecible para aquellos de vosotros que queráis disfrutar de un programa con unos gráficos bonitos, una misteriosa historia que descubrir y del que el único defecto que le he podido encontrar es que no es muy complicado en cuanto a dificultad. La originalidad no es el punto fuerte del programa, aunque incorpora algunos detalles bastante interesantes como es el sistema de generación de caracteres y el auto-mapa, que es bastante sencillo de manejar y muy útil para no dejar un sólo rincón del mundo de «Ravenloft» por explorar.

81

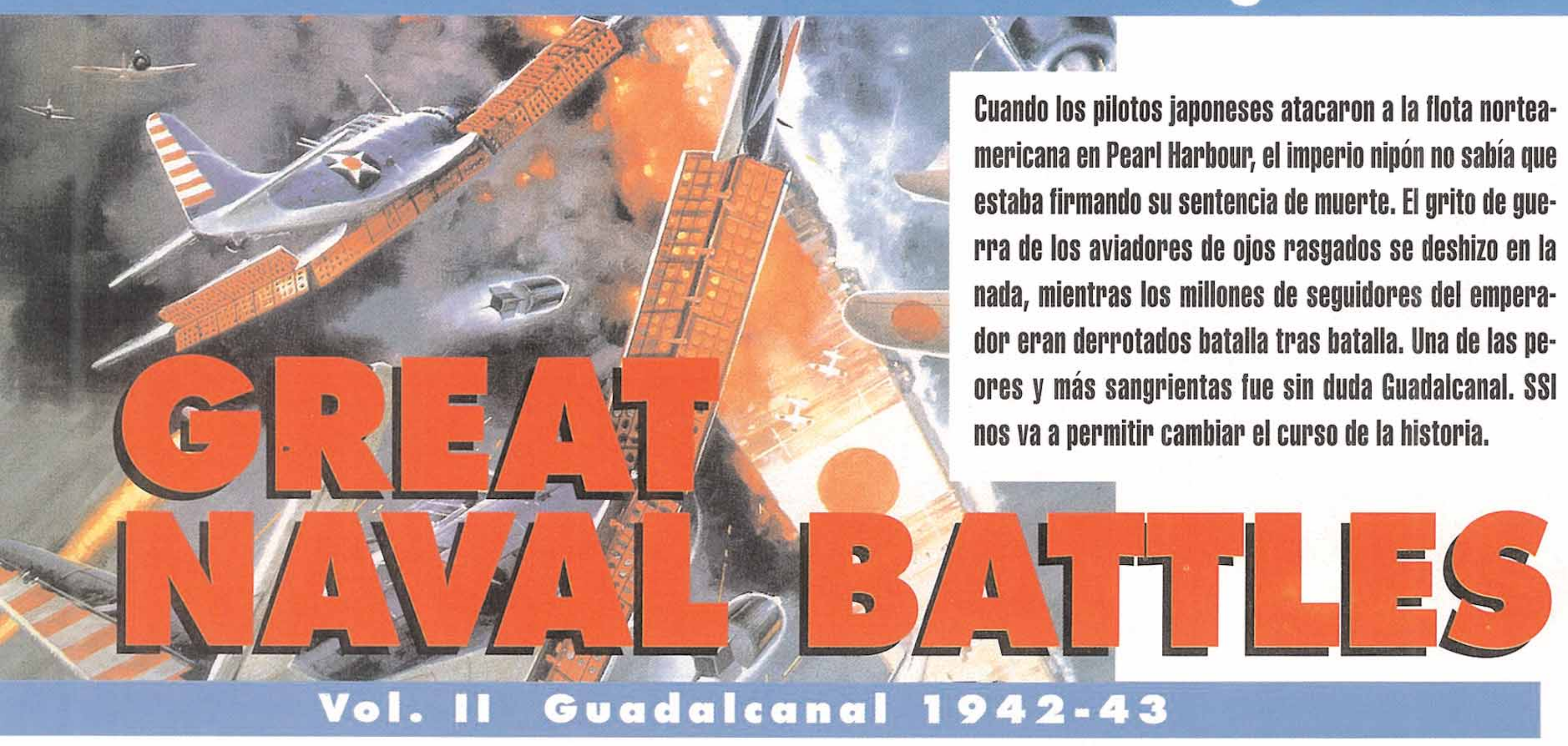
ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	87
ADICCIÓN	85
SONIDO	78
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	84



En general, estamos ante un JDR que cuenta con unos niveles de calidad muy equilibrados, algo que no es tan fácil de conseguir.



Su dificultad es baja, por no decir bastante baja. Avanzar nos costará muy poco, con lo que en muchas ocasiones resultará muy facilón.



GREAT NAVAL BATTLES

Vol. II Guadalcanal 1942-43

Cuando los pilotos japoneses atacaron a la flota norteamericana en Pearl Harbour, el imperio nipón no sabía que estaba firmando su sentencia de muerte. El grito de guerra de los aviadores de ojos rasgados se deshizo en la nada, mientras los millones de seguidores del emperador eran derrotados batalla tras batalla. Una de las peores y más sangrientas fue sin duda Guadalcanal. SSI nos va a permitir cambiar el curso de la historia.

Jugar y aprender

«Great Naval Battles Vol. II Guadalcanal 1942-43» incorpora una extensa base de datos explicativa y eminentemente gráfica sobre todos los modelos, tanto de barcos como de aviones pertenecientes a ambos bandos que intervinieron en el conflicto de Guadalcanal. En las pantallas correspondientes a esta opción también se pueden rotar, aproximar y alejar mediante un zoom, las máquinas de guerra que jugaron un papel tan importante en la principal y decisiva batalla naval de la Segunda Guerra Mundial. Os servirá para conocer a fondo vuestras fuerzas y las del enemigo antes de comenzar la contienda. No es multimedia pero poco le falta.

- SSI
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **SVGA**
- **ESTRATEGIA**

En oposición a la proliferación de simuladores de vuelo, los juegos que nos permiten guiar una fuerza naval están en desventaja. Quizás los más importantes, por no decir los únicos, son «Task Force 1942» de Microprose y «Great Naval Battles» de SSI. Es esta segunda compañía la que ha decidido volver a retomar el argumento de su antiguo programa y realizar una estupenda segunda parte. «Great Naval Battles Vol. II Guadalcanal 1942-43» nos permitirá controlar a la armada japonesa o americana en la histórica campaña.

DOS MODOS DE JUEGO

SSI, consciente de que un programa de estas características no se domina en un par de horas, ha diseñado dos tipos de juego. En el primero de ellos, más sencillo, participaremos en las diferentes escaramuzas que sucedieron entre el 7 de agosto de 1942 hasta el 31 de enero de 1943. En el segundo método, denominado "Campaña", tendremos que participar activamente en toda la batalla incluso controlando fuerzas de tierra.

LAS DIFERENCIAS

Entre las dos versiones de "Great Naval Battles" hay más semejanzas que diferencias. Las principales variaciones estriban en la simplificación de los menús para hacerlos más accesibles. Aunque el juego se puede controlar con teclas se hace imprescindible el uso del ratón. Son innumerables las opciones que se pueden controlar dentro del programa; aparte de los parámetros propios de la mecánica del barco, velocidad, rumbo y demás, y de las diferentes opciones de simulación, tiempo acelerado, zooms, posibilidad de crear un "vídeo" con nuestra partida actual, salvar y cargar..., se pueden añadir las posibilidades de manejar las fuerzas terrestres y aéreas de apoyo a la flota.

GRÁFICOS Y SONIDO

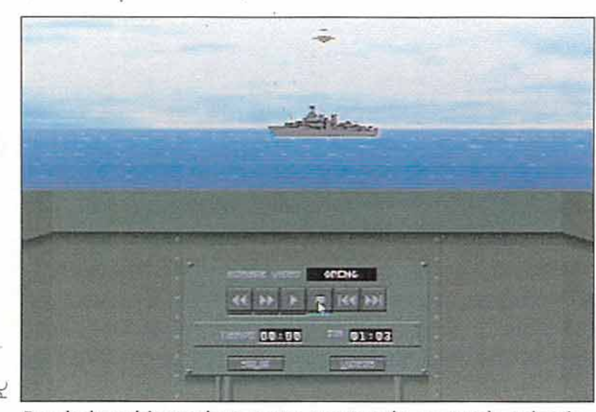
«Great Naval Battles Vol. II Guadalcanal 1942-43» posee gráficos en Súper VGA. Los diseñadores del juego han empleado la resolución de 640x480 y 256 colores para crear unos fantásticos escenarios. Como el programa posee pocas animaciones no existe ningún problema para apreciar en todo su detalle las magníficas pantallas de las diferentes zonas de los barcos. Se han incluido asimismo fotografías originales de la contienda.

En lo referente al aspecto sonoro es impresionante poder escuchar el ronroneo de los potentes motores que impulsaban los gigantescos navíos de guerra, el retumbar de las lejanas explosiones de los cañonazos y el zumbido de los zeros de los kamikazes haciendo su picado mortal. Todo esto y más, léase melodías ambientales, se puede escuchar durante el transcurso de la campaña de Guadalcanal.

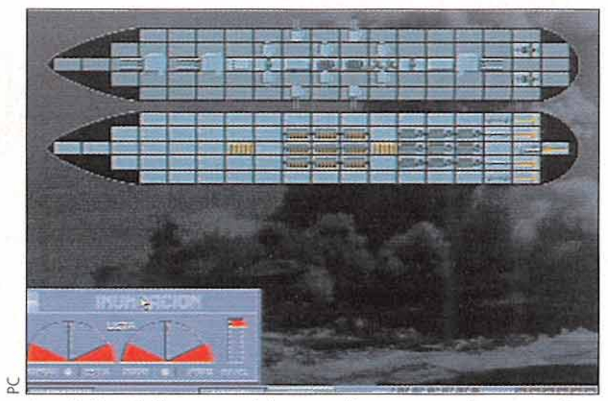
«Great Naval Battles II» incluye una serie de "vídeos" que permiten observar los preliminares de la batalla.



Cualquiera de los barcos se puede controlar directamente con el ratón desde su correspondiente puesto de mando.



Desde la cubierta de nuestro acorazado se puede seleccionar cualquier vista para "disfrutar" con el combate.



Los daños del barco se deben analizar a menudo para evitar que nuestras fuerzas pierdan un elemento muy valioso.

MANUAL Y BROCHE DE ORO

Poco nos queda ya decir de «Great Naval Battles Vol. II Guadalcanal 1942-43», que lleva un estupendo manual, que el juego está completamente en castellano con una traducción impecable, que se echa en falta, nadie es perfecto ¿sabéis?, un plano a gran tamaño de la zona de conflicto y que es un juego de esos que nos pueden tener ocupados durante meses. SSI sigue demostrando que no se duerme en los laureles y que las tres letras de su logotipo continúan siendo sinónimo de calidad.

J.G.V.



91

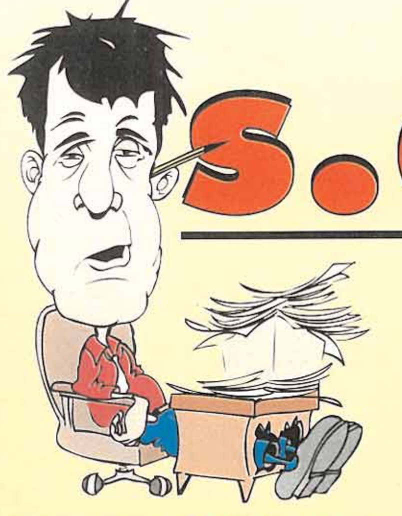
ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	90
SONIDO	91
DIFICULTAD	80
REALISMO	80



Los gráficos de la Super VGA, el magnífico sonido ambiental y la perfecta recreación paso a paso del acontecimiento histórico.



La falta en el interior de la caja de un mapa en papel a escala del escenario de la batalla y la misma complejidad del juego.

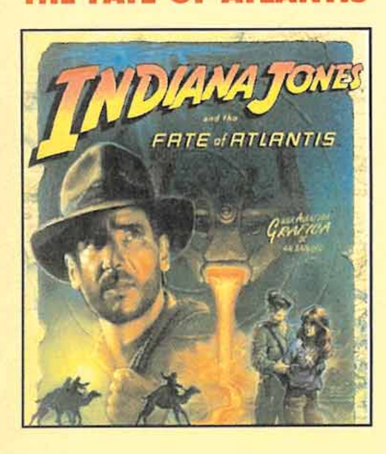


S.O.S. WARE

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.
Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

Sí, sí, ya sabemos que en este número nuestros mensajes de auxilio son breves..., por no decir bastante breves. Pero ya sabéis el dicho: lo bueno si breve dos veces bueno... Así que, gracias a que nos escribís especificando aquello que os preocupa y en el formato que os preocupa, nosotros, aunque sea brevemente, os respondemos a vuestras demandas. Gracias y hasta el próximo mes.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



¿Qué he de hacer cuando estoy en la Atlántida y hay una pantalla con una balsa y un pulpo? y ¿cómo puedo rescatar a Sofía de las rejas?

Loli Fuensanta. (Castellón).

Dale la cavidad torácica que encuentras, con un cangrejo dentro. Para rescatar a Sofía dale orichalcum al Robot que esta en esa pantalla, accediendo a él por el ventanuco, tras esto usa una barra de hierro que hay más adelante en un portón para aguantar la reja.

AMIGA CD32

¿Qué sucede con el software para la consola Amiga CD32? ¿Existe tan poco software o es que no lo importan a España? ¿Qué futuro le aguarda a esta máquina?

José Carlos Martín (Málaga)

En Inglaterra existen más de 50 títulos para el CD32, algunos de los cuales comienzan ya a explotar sus grandes posibilidades como "Microcosm" o "Liberation: Captive 2", pero como bien dices la única manera de encontrarlos en España consiste en recurrir a centros de importación directa. En cuanto al futuro es difícil de predecir teniendo en cuenta la fuerte competencia de otras máquinas y la crisis general que atraviesa el mercado del Amiga, aunque confiamos que su clara superioridad técnica acabe colocándolo en el lugar que se merece.

Quisiera saber si la consola CD32 de Commodore es compatible con los juegos y programas de los CD-ROM de PC y si se podría conectar al A-1200 con alguna utilidad.

J. M. Cabral (Cádiz)

Los discos utilizados por el CD32 son totalmente incompatibles con los de PC ya que ambas máquinas poseen una arquitectura diferente. Por otro lado es posible conectar un teclado, una unidad de disco e incorporar puertos serie y paralelo al CD32 mediante un kit que ya existe en Inglaterra y lo equipara a nivel técnico con el A-1200.

MONKEY ISLAND II

¿Qué debo hacer una vez dentro de la cripta para abrir los ataúdes?

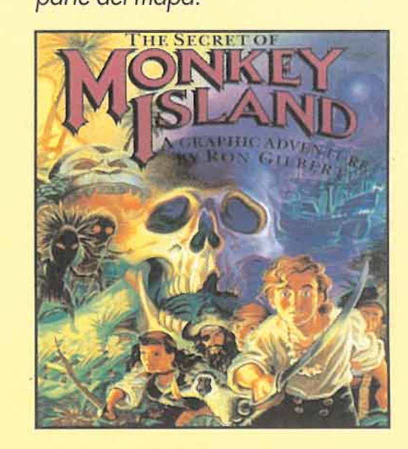
Fco. Javier Maillo (Vizcaya)

Vete a ver la hechicera, en su habitación veras el polvo que da la vida ella te comentara donde esta el último trozo y con un poco de este polvo podrás resucitar a este muerto.

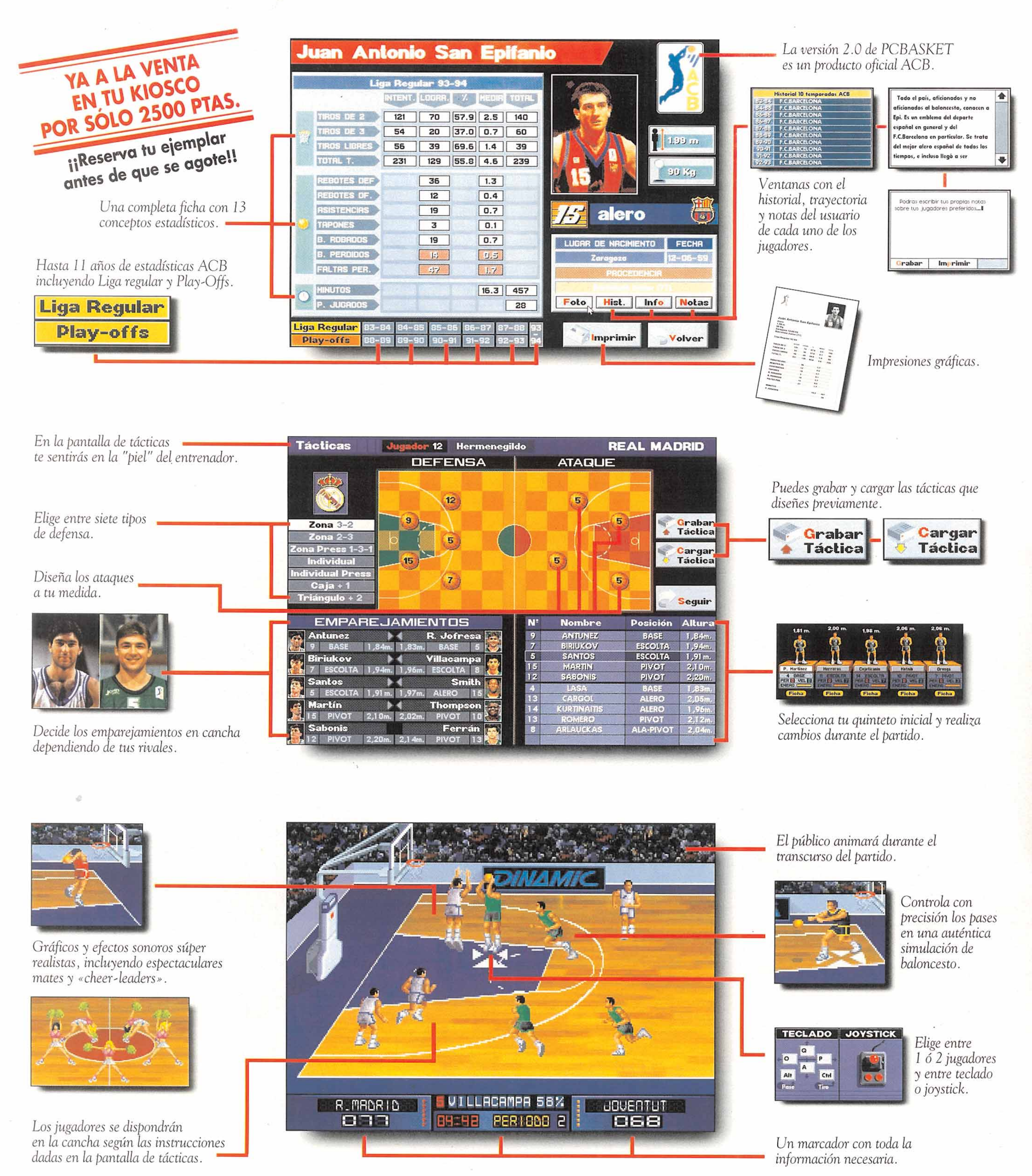
¿Dónde y cómo consigo el martillo y los clavos para encerrar a Stan.

Pedro Pablo Moreno (Madrid)

El martillo y los clavos quítaselos al carpintero, cuando se valla, tras tu aviso de que uno de los marineros tiene una pata de palo rota (se la sierras tú) ¿Para qué sirve el cuerno que dispara el cañón? Mientras el cuerno dispara, conseguirás que nadie mire y cambiar las banderas para poder ganar el concurso de salivazos ¿Cómo consigo que se valla la gaviota que esta en el árbol de Booty Island? Usa el perro con el montón de papeles y la gaviota se ira y conseguirás tu parte del mapa.



PC BASKET 2.0, el programa d



e baloncesto definitivo. Seguro.





La versión 2.0 de PCBASKET también incluye la base de datos de los mejores 16 equipos de la ACB. Pabellón, palmarés, presidente, plantilla, entrenador...



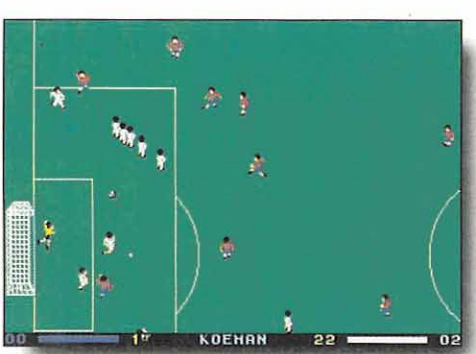
... cuenta con 100 opciones de estadística comparada, desde el jugador más efectivo desde la línea de 6.25, hasta el equipo con mayor media de altura...



... y sigue el desarrollo real de los Play-Offs-94 permitiéndote la posibilidad de crear el tuyo propio, seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.

DINAMIC MULTIMEDIA te garantiza la mejor relación calidad-precio del mercado.





Juega al fútbol, el simulador dispone de todas las posibilidades, controlando a los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón...



...toma todas las decisiones como entrenador y presidente de tu equipo: alineación, cambios, demarcaciones, fichajes, etc...



...y con las actualizaciones podrás disponer de absolutamente todos los datos que ha generado la Liga de fútbol: clasificaciones, goles, tarjetas, etc.



Telefono Distribuidores (91) 654.61.75



Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos...



...anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época...



...Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **PCFÚTBOL por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **Los 4 disquetes de actualización de PCFÚTBOL por sólo 1.995 pts.**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad..............................Código postal...........................
Provincia...............................Teléfono(.......)...........................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI.................................
Firma:

FORMA DE PAGO

❑ Contra reembolso
❑ Visa
❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........./........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:



Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

REDHELL

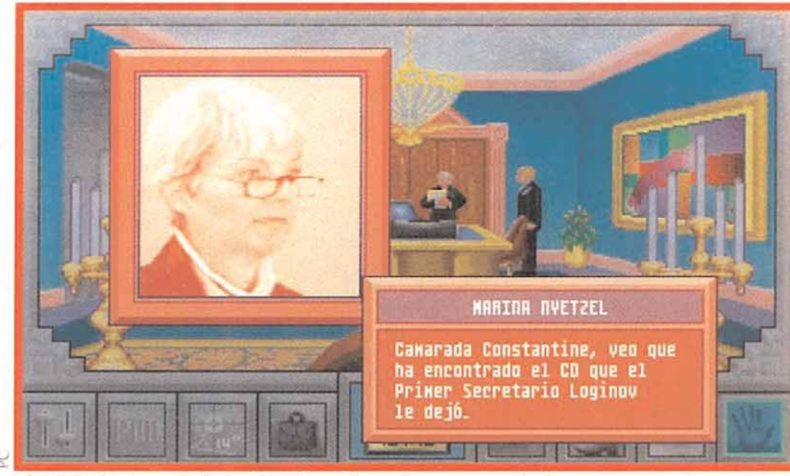


En el año 2020 nada es como hoy en día. Los soviéticos gobiernan en todo el planeta. La victoria que consiguieron en la segunda guerra mundial dio sus frutos, con la construcción de una sociedad regida bajo la tutela de la hoz y el martillo. Pero el futuro no es inamovible. Quizá hoy, para nosotros, este horizonte resulte algo utópico y nada apetecible, pero para Mark Constantine era muy real. Y sólo él poseía la llave para cambiarlo.



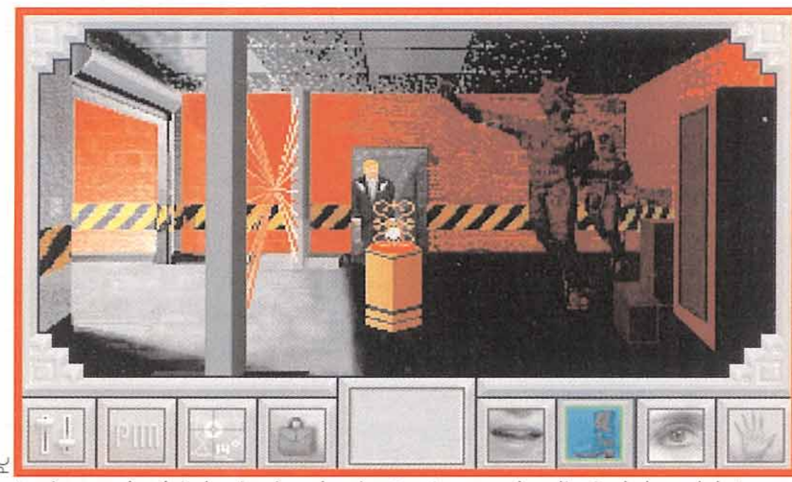


La historia la escriben los vencedores



PC

El cuartel general de la NADA oculta más secretos de los que sospechamos. Desentrañarlos uno a uno, será una tarea complicada y, en ocasiones, arriesgada.



PC

Loginov no ha dejado ningún cabo sin atar. La sagrada reliquia de los salokris, una de las claves de la aventura, se encuentra escondida a buen recaudo.

Cuando Mark Constantine llegó a la central norteamericana de la NADA (el equivalente a lo que hoy conocemos como KGB), en respuesta a la citación del gran jefe, Leonid Loginov, no podía sospechar lo que iba a cambiar su mentalidad en tan pocos días como los que iba a durar la increíble aventura que iba a vivir.

Su transporte le dejó en los hangares del edificio. Se dirigió hacia el ascensor que conducía al hall central, no sin antes notar la presencia de herramientas que parecían abandonadas, y que decidió llevar consigo.

El hall estaba desierto. Su ambiente aséptico seguía provocando escalofríos a Mark, pese a las anteriores visitas a la sede de la NADA. Se disponía a dar su código de identificación al ordenador cuando el brillo de una moneda llamó su atención. La recogió y se la guardó, tras lo cual accedió al banco de datos insertando su tarjeta. La siempre malhumorada Marina Nyetzel, la asistente personal de Loginov, apareció en pantalla informándole de que el encuentro con el Primer Secretario tendría lugar en el nivel F.

El hall estaba totalmente desierto. Su ambiente aséptico seguía provocando escalofríos a Mark, pese a las anteriores visitas a la sede de la NADA.

LA HOZ Y EL MARTILLO

Estamos en el siglo XXI, ¿cómo pueden seguir obsesionados por esto?". Mark no ocultaba su rechazo al culto de la simbología en NADA. El número de veces que la hoz y el martillo aparecía en los pasillos era agobiante.

Antes de acudir a ver a Loginov, se dio un paseo por los servicios. Divertido contempló la demostración que una máquina de condones hacía de lo resistentes que eran los preservativos de NADA. Quizá la moneda que encontró no podía tener mejor uso.

Tras la incorporación de este nuevo "objeto" a sus bolsillos, se acercó por el despacho de Marina Nyetzel. Observando el impecable aspecto de la mesa de la asistente, reparó en la presencia de un CD-ROM y un papel con una combinación de colores. Cogió el primero y anotó la segunda. En ese momento el ruido del fax llamó su atención. Lo estaba leyendo cuando apareció Marina y, arrebatándoselo de las manos, le informó sobre la cancelación de la cita debido a una reunión urgente. Disgustado por la informalidad de Loginov, dio media vuelta y se marchó.

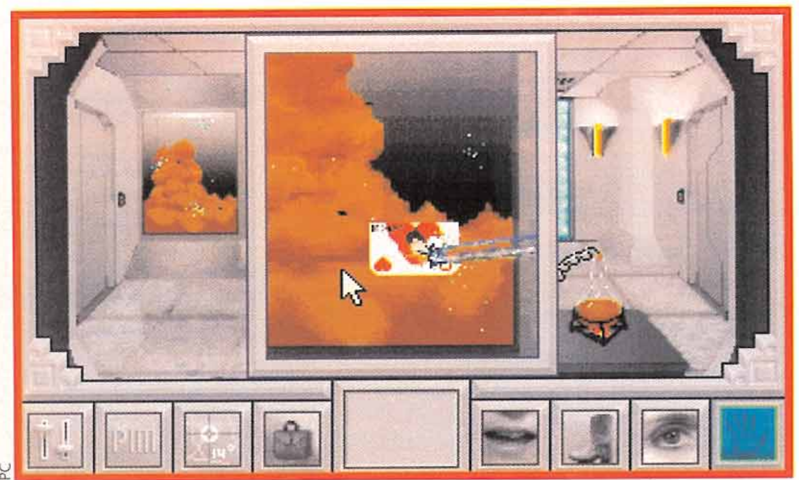
En el hall se tropezó con Molotov, a quien saludó para que le comentara su conocimiento sobre los experimentos de Envirotek, la



Poco a poco, van apareciendo pistas que confirman los temores de Mark. Lo peor de todo es la implicación de Phillip en el feo asunto de «Red Hell».



Loginov también está involucrado en el complot. Sobre su mesa encontraremos un comprometedor expediente que tendremos que hacer "desaparecer".



Algo de intuición y perspicacia nos servirá para conseguir, de una forma un tanto rebuscada, algunos objetos que pueden parecer inalcanzables.



La previsión de Phillip, y los mensajes que nos ha dejado grabados nos servirán de gran ayuda a la hora de evitar más de un desagradable malentendido.

LOS PERSONAJES

Aquí están los principales implicados en la historia de «Red Hell». Algunos no dudarán en echarnos una mano, otro..., mejor no preguntéis.

compañía de Mark, en Los Alamos, y la necesidad de unos suministros, realizando además unas observaciones sobre Phillip que le disgustaron bastante. Se encaminó al ascensor del hangar y volvió a su oficina.

ALGO HUELE A PODRIDO EN NADA

Apenas llegó a la oficina, el intercomunicador la avisó de la visita de Ian McNeeley, con el que charló sobre el asunto de Los Alamos y los suministros a NADA. Mark le comentó su preocupación por lo que había podido leer sobre Phillip y un tal Eric Latimore en el fax, además de su encuentro con Molotov.

Cuando Ian se marchó, encontró sobre su mesa un paquete remitido por Phillip desde Nuevo México, en cuyo interior había un cristal tallado, un CD y un dispositivo electrónico. Colocó el CD en su lector y contempló el mensaje de Phillip, cuyas declaraciones le dejaron estupefacto. Revisó también el que cogió en la mesa de Marina, que contaba la historia de cómo Reinhard Schmidt desarrolló el arma que dio la victoria a los soviéticos en la guerra: la bomba atómica. Dándole vueltas a la cabeza, Mark entró en el laboratorio. Un mensaje holográfico acabó por descubrirle parte del oscuro complot que NADA tramaba.

Decidido a llegar hasta el final, quiso visitar de incógnito la sede de NADA. Fue al departamento de transporte de Envirotek y, tras manipular los contenidos y etiquetas de los bidones destinados a la agencia, se introdujo en uno de ellos en espera de que lo cargaran y enviaran.

EN LA BOCA DEL LOBO

Mark recibió un agradable soplo de aire fresco al salir del bidón. Todas las puertas del almacén de NADA estaban cerradas, pero logró localizar un mecanismo de apertura tras desatar una cuerda, que se guardó, mover unas cajas y encontrar un casco. Atravesó la puerta recién abierta y encontró un nuevo mecanismo, que también presionó. Antes de seguir adelante observó como en una caja de fusibles se podía apreciar lo que parecía un interruptor. Decidió apretarlo y esperar acontecimientos. Su rostro quedó desencajado al descubrir que el armario ocultaba un acceso secreto al despacho de Loginov...

Averiguó la pasión de Molotov por la entomología al descubrir un terrario con un gran número de cucarachas. Dentro del mismo había un naipe imposible de alcanzar.

Una vez comprobó que Loginov estaba ausente, halló en un cajón una preciosa cruz de oro. Se sentó en la mesa del secretario para revisar sus papeles, entre los que estaba un expediente sobre Phillip con una fotografía en su interior, que decidió guardar. Allí encontró la prueba de la implicación del primer secretario en todo el complot, al contemplar un videomensaje de Eric Latimore.

Convencido de que Loginov ocultaba algo más, empezó a examinar toda la habitación. Fue así como dio con otro mecanismo que le permitió acceder a una cámara en la que el "camarada" Loginov guardaba el sagrado objeto del que Phillip le había hablado. Realizó el cambio de cristales tal y como su hijo le había pedido. Ya sólo le quedaba escapar del edificio. Volvió al almacén y pensó que lo mejor era salir tal y como había entrado. Contempló el depósito de agua que estaba preparado para el transporte, y se metió en el mismo.

EL COMIENZO DE TODO

El viaje de Mark concluyó en Los Alamos, en el laboratorio de Molotov. Lo primero que examinó al salir fueron varios objetos que estaban sobre una mesa, para continuar por la zona oeste del lugar de trabajo del doctor. Averiguó la pasión de Molotov por la entomología al descubrir un terrario con muchas cucarachas. Dentro del mismo podía verse un naipe imposible de alcanzar, debido a un láser que protegía el pequeño ecosistema. La única solución era llegar hasta la carta con ayuda de algo que fuera afilado, que no pudiera resultar incinerado ni desviara el haz de luz. Una vez consiguió el instrumento que reunía tales condiciones, fue capaz de coger la reina de corazones, en la que estaba escrita una palabra cuyo verdadero significado sólo era posible descifrar al mirarla en una posición fuera de lo normal.

Luego se subió a la mesa e intentó escapar de allí por la única salida que vio: los conductos del aire acondicionado. Con la ayuda de la luz del casco que guardaba y el sensor que Phillip le mandó, llegó hasta un despacho en el que una asustada científica



Un desafío al ingenio de Mark. La puerta que da acceso al refugio del gran shaman está muy cerca, pero bien protegida...



Todas las piezas del rompecabezas empiezan a encajar. Un rompecabezas que nos llevará a realizar un viaje de "larga distancia".



Las pistas pueden encontrarse en los lugares más insospechados. Recordad aquello que dice "a un panal de rica miel..."



PC

En «Red Hell», hasta los muertos son capaces de "hablar". Tan sólo hace falta actuar dejando a un lado ciertos escrúpulos.



PC

La máquina de Livingston se encuentra a nuestra disposición. Una clave, relacionada con el juego, nos abrirá las puertas del tiempo.



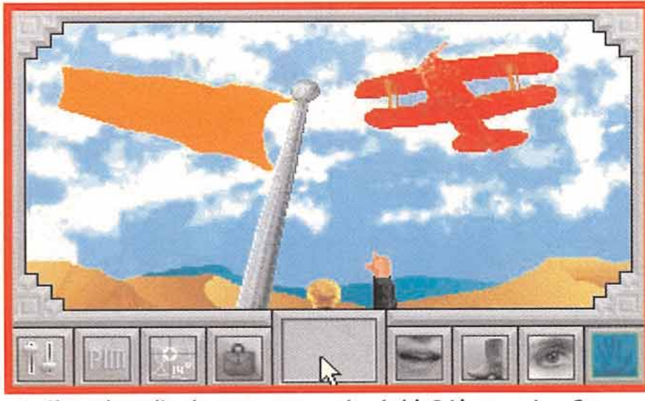
PC

Molotov en un papel que le va que ni pintado, el de científico loco. Pero los locos pueden ser muy peligrosos, así que ¡cuidado!



PC

El mismísimo Livingston ante nuestros incrédulos ojos. Llegar hasta aquí no ha sido fácil, pero aún nos queda la parte más delicada.



PC

¿Cuál es el medio de transporte más rápido? Llegar a Las Cruces a tiempo es vital para el futuro. No debemos perder ni un segundo.



PC

La iglesia parece desierta..., ¿desierta? Nunca hay que fiarse de las apariencias. Explorad, sino, y lo comprobaréis vosotros mismos.

se encontraba presente. Era la doctora Serena Morrissey, una amiga del hijo de Mark a la que este convenció para que le ayudara, gracias a la intervención –electrónica– de Phillip.

El siguiente paso era llegar hasta un poblado indígena, el lugar de origen del artefacto sagrado que Loginov había robado.

MAGIA PRIMITIVA

Lakona parecía desolado. Sus habitantes lo abandonaron precipitadamente, o alguien les había obligado a hacerlo. Eso pensó Mark cuando observó los restos de utensilios que había tirados por el suelo. Recogió estos y una cuerda, y se dirigió hacia el pozo del que la doctora le había hablado, la entrada al refugio del shaman No-Kah-Wat.

La combinación de la vieja magia india y una pequeña obra de "ingeniería" permitió a Mark acceder al templo en el que el shaman le esperaba. Una historia alucinante acabó de despejar todo el misterio y la trama que envolvía a la NADA y al pueblo Lakota. Tras recibir las bendiciones, y varios objetos, de No-Kah-Wat, siguió las instrucciones de Phillip y llegó hasta su casa, en pleno desierto de Nuevo México. Gracias a las precauciones de Phillip, escondiendo el segundo cristal en lugar seguro, nadie consiguió robarlo. Mark lo recuperó, así como algunos utensilios que necesitaría más adelante.

En el exterior, hacia la parte este de la casa, había colmenas que examinó tras ahuyentar a las abejas. Halló una nueva pista y se encaminó hacia un desfiladero cercano. Siguió andando hasta dar con la entrada de una cueva. Allí vio como Phillip tenía preparado un pequeño nicho, en el que había guardado algunos objetos. Cogió algunos y revisó unos símbolos, que le recordaron a otro que había visto poco tiempo atrás. Encendió una antorcha y se adentró en la caverna, donde se tropezó con un viejo conocido que le dio un recibimiento algo frío, pero que agradeció. Tras entablar un breve contacto, continúo con su exploración y llegó a una puerta que debí ser una entrada secreta al laboratorio de Los Alamos. Sin dudarlo, montó en un ascensor y pulsó el botón.

Dándole vueltas a la cabeza, Mark entró en el laboratorio. Un mensaje holográfico acabó por descubrirle parte del oscuro complot que NADA tramaba.

EL CIENTÍFICO LOCO

La máquina estaba allí. La que había desencadenado todo y por la que el pueblo Lakota fue expoliado. Había que inutilizarla como fuera. Mientras Mark investigaba en el laboratorio, sorprendió a Molotov hablando con sus cucarachas; no había duda, el doctor estaba loco. Las amenazas de éste encontraron respuesta en la eficacia del tomahawk que Mark llevaba consigo. Sin perder un segundo, cogió la llave que estaba encima de la mesa, volvió a la máquina, en la que había insertado los cristales, introdujo la combinación adecuada y la activó con la llave. Al presionar el interruptor, todo pareció desvanecerse a su alrededor.

Sin saber cómo, apareció junto a la casa de Aaron Livingston, con el que conversó por unos momentos. Tras examinar el mástil de la bandera y localizar una nota, se fijó en la entrada de la casa, hallando un par de llaves y una bandera, que izó rápidamente. Era la señal para que una avioneta aterrizara y le condujera al desenlace de la aventura.

LAS CRUCES, EL DESAFÍO FINAL

El viaje fue rápido. Al llegar a Las Cruces el piloto se marchó a tomar unas cervezas, momento que Mark aprovechó para recoger del avión una pistola de señales. Caminó al oeste hasta llegar a una vieja iglesia, en la que entró. Allí no descubrió nada de particular, exceptuando las típicas imágenes religiosas, por lo que decidió seguir su investigación por la zona de los sótanos.

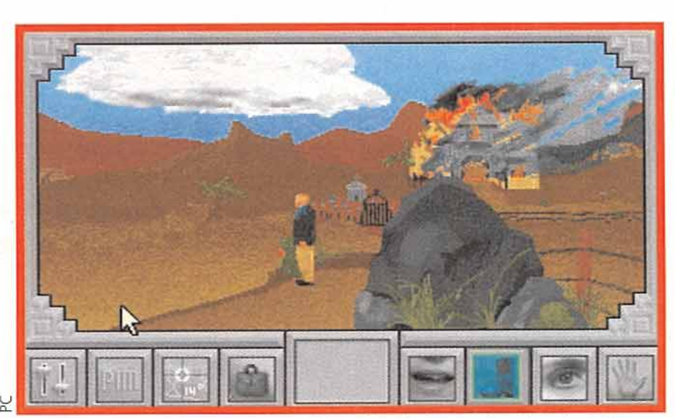
Al bajar unas escaleras, escuchó varias voces a su espalda. Por si acaso, se escondió. Vio como el padre Cruz entraba en la habitación junto a un par de personajes. Estuvo a punto de dar un salto de horror al contemplar el diálogo entre aquellas tres personas, pero decidió escuchar sin hacer ruido, resistiendo el impulso de salir y acabar con todos.

Cuando se fueron, actuó con celeridad. Bloqueó la puerta por la que había salido el cura con un objeto más que adecuado, teniendo en cuenta que estaba en una iglesia. Lo que ya no resultaba tan adecuado para un lugar como aquel fue el preservativo, que todavía llevaba consigo, con el que taponó una salida de gas que descubrió en la pared. A toda velocidad escapó y se dirigió de vuelta al avión. Allí se enfrentó con el responsable de toda la atrocidad histórica que estaba a punto de empezar. Tuvo que tomar la decisión correcta en sólo unos segundos, que le parecieron eternos. Con mano firme, apuntó y disparó. Era el fin de todo. Fin y principio. ¿O tal vez no...?



PC

¡Con la iglesia hemos topado!, dijo Don Quijote. Pero ni el caballero de la triste figura pudo imaginar tanta locura como hay aquí.



PC

Los principales responsables de todo el desaguisado histórico ya no podrán hacer más daño, pero aún no ha terminado todo.

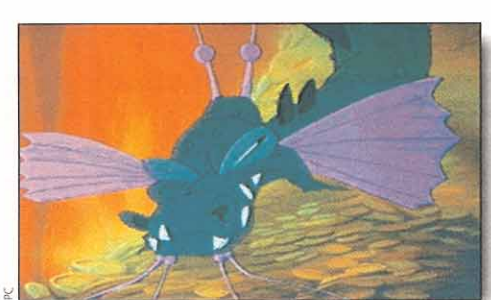


PC

¡Ahí está! Reinhard Schmidt dispuesto a levantar el vuelo. Algo que no podemos permitir. El futuro está en nuestra mano...

DRAGON'S LAIR

> NOTA: Excepto las dos primeras fases –el Puente Levadizo y las Tres Puertas– y la última –la Guarida del Dragón–, todos los niveles que componen «Dragon´s Lair» aparecen de manera aleatoria, sin seguir un orden concreto. Por tanto, es imposible intentar enumerarlas.
>
> También hay que hacer notar que en algunos de estos niveles –el Caballo Mecánico, la Sala del Caballero Negro, las Catacumbas, la Piscina y los Remolinos– el programa puede presentar una variante especular del desarrollo de la acción, es decir, puede que la solución que aquí os demos invierta el sentido de las maniobras hacia izquierda o derecha, permaneciendo inalterables el resto de las mismas –arriba, abajo y espada–. Este punto también es realizado por el programa de forma totalmente aleatoria y suele notarse de manera inmediata.





Cómo Matar a la Bestia

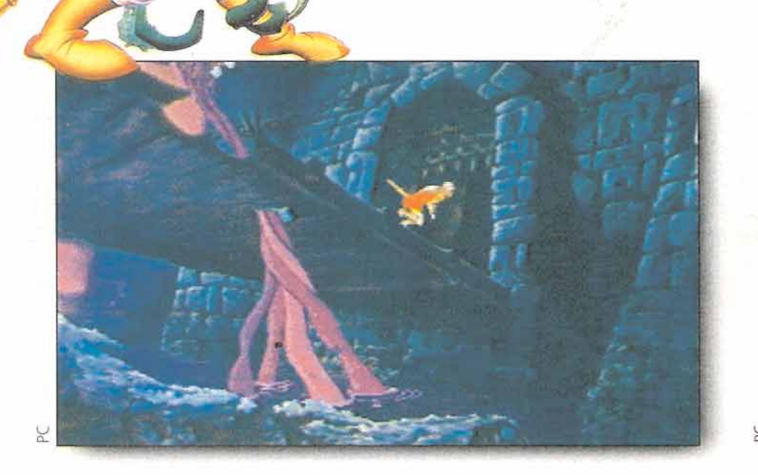


El verano es una buena época para descansar, pero hay quien prefiere pasar su tiempo de asueto estival viviendo emociones fuertes..., como enamorar a bellas damas. A esa ocupación pensaba dedicarse el más aguerrido caballero que jamás se haya visto a lomos de un caballo, Dirk el Intrépido, durante todas sus vacaciones. El pobre estaba enamorado como un borrego de la deliciosa Daphne, caprichosa princesa de esas que sólo es posible encontrar en un cuento de hadas, y que una y otra vez le exigía pruebas de su valor para concederle siquiera una posibilidad de acercarse a ella. La oportunidad de demostrar su arrojo y gallardía le llegó en el momento más inesperado, cuando el terrible Singe raptó a la bella y se la llevó al rincón más profundo de su inexpugnable fortaleza. Dirk estaba dispuesto para la lucha, y este es el camino que siguió hasta lograr su objetivo.





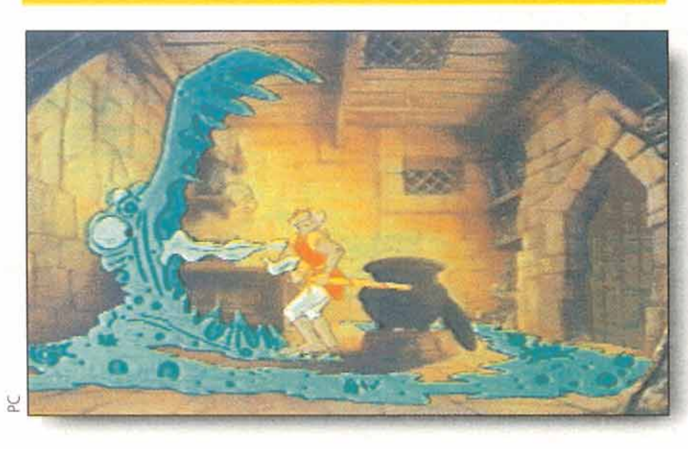
DRAGON´S LAIR


PC

EL PUENTE LEVADIZO

Duro comienzo, al menos en apariencia, ya que en la práctica superar el primer obstáculo no fue demasiado complicado para Dirk. Con tan sólo un par de movimientos pudo evitar acabar sus días en la tripa –suponiendo que la tuviera– de un horripilante bichejo, todo tentáculos. Cuando el suelo del puente cedió bajo sus pies, nuestro héroe se llevó la mano a la espada para ganar un poco de tiempo, y así subir hasta le entrada del castillo dejando con un par de narices al amenazador monstruo.

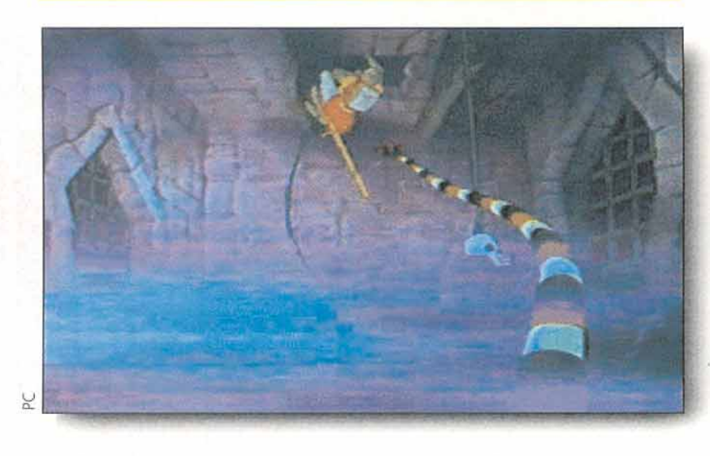
ESPADA, ARRIBA


PC

EL CALDERO MÁGICO

El caldero maldito, y no mágico, fue lo que pensó Dirk en cuanto observó como una masa palpitante –y pelín asquerosa– surgía de la burbujeante marmita que se encontraba en el centro de la habitación. Un salto bastó para esquivarla, pero lo peor aún estaba por venir. Al curiosear entre unos frascos, sufrió un nuevo ataque de la masa, que en esta ocasión salió de un matraz y adoptó la forma de una cabeza monstruosa con bastante apetito. Los reflejos de Dirk le permitieron acabar con el apestoso remedo de blandi–blub, sólo para ver como un fantasma aparecía entre el humo del caldero, del que –por fortuna– dio buena cuenta con ayuda de su espada. Otro salto le condujo, por fin, fuera de la habitación.

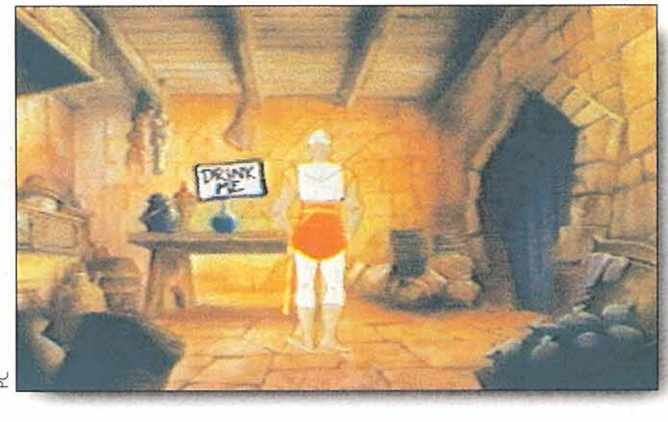
ARRIBA, ESPADA, ESPADA, DERECHA


PC

SERPIENTES Y MAZMORRAS

Singe debía tener bastantes descuidadas a sus mascotas, sin preocuparse siquiera de alimentarlas. De otro modo no se explica la voracidad que demostraban las serpientes que ocupaban una de las más lóbregas mazmorras del castillo. Además, como buenos ofidios, poseían un instinto traidor, rastrero y asesino –y eso sin exagerar–, ya que atacaban surgiendo de entre la espesa bruma reinante en la celda, ocultándose en la misma hasta el instante de lanzarse hasta Dirk. La única salida estaba en una trampilla en el techo, a la que se subió tras acabar con las malditas sierpes.

ESPADA, ESPADA, DERECHA

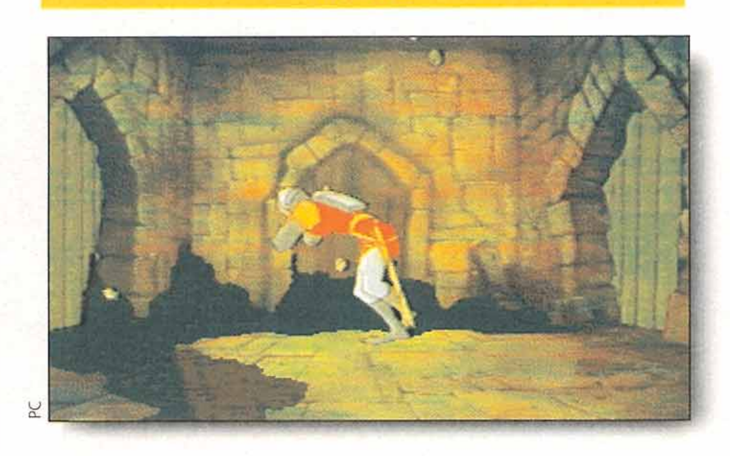


PC

¡BÉBEME!

Una botella encima de una mesa con un tentador letrero en el que se leía DRINK ME! (¡Bébeme!) apareció ante los ojuelos de Dirk nada más entrar en una diminuta estancia. ¿Dirk en el País de las Maravillas? Más correcto sería pensar que en el de las pesadillas, pero tan notable guiño a la literatura fantástica no logró engañarle. Un patadón a la puerta de salida zanjó el tema.

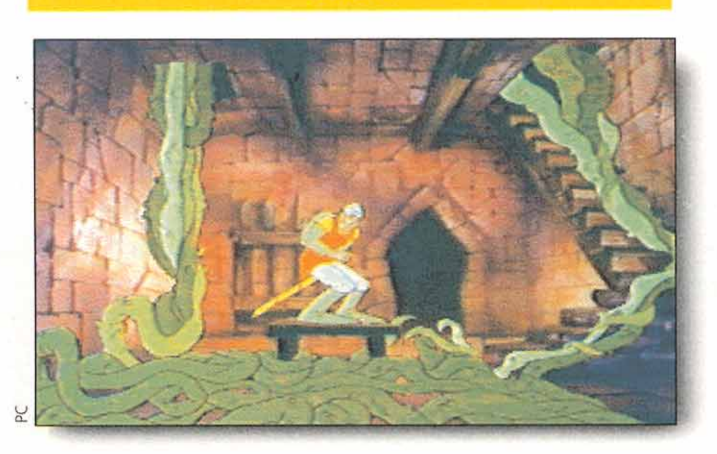
DERECHA


PC

LAS TRES PUERTAS

No se puede decir que una de las virtudes de Singe –como si alguna vez hubiera tenido alguna– fuera la hospitalidad. Más que una cuestión de mala educación era cuestión de mala leche, ya que recibir a un invitado haciendo que el techo se le cayera encima no es de recibo. Menos mal que el bueno de Dirk enseguida intuyó el camino correcto y consiguió sin un sólo arañazo.

DERECHA


PC

LA HABITACIÓN DE LOS TENTÁCULOS

Tras superar esta habitación, Dirk juró que no volvería a usar bufanda nunca más, ya que el deseo de enroscarse en el cuello de nuestro héroe era lo único que tenían los repugnantes tentáculos verdes que surgían de todas partes. Pero ante una buena espada no hay tentáculo –por muy verde que sea– que se resista.

Eso y algo de astucia para encontrar siempre un hueco por el que zafarse condujeron a nuestro amigo, el Intrépido, a la salida de tan poco agradable lugar.

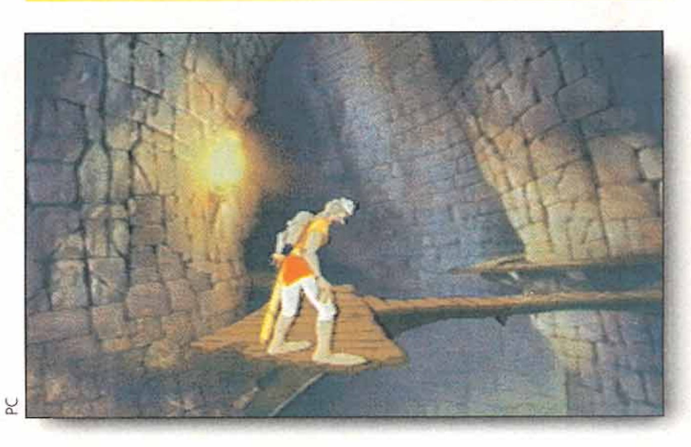
ESPADA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA


PC

LA ESCALERA

La única salida a esta sala se encontraba justo al otro lado de un enorme pozo cuya anchura era casi de pared a pared. Una sólida escalera de piedra permitía llegar hasta él para bordearlo... ¿sólida? Perdón, solo en apariencia, ya que la trampa no tardó en aparecer. Los escalones se convirtieron en un santiamén en una deslizante rampa por la que Dirk estuvo a punto de bajar hasta el fondo del mencionado pozo. Y por si esto fuera poco, más tentáculos surgieron de la nada para "estrechar lazos" con nuestro particular caballero. Menos mal que, una vez más, los reflejos de Dirk le salvaron de una buena.

IZQUIERDA, ESPADA, IZQUIERDA, IZQUIERDA


PC

EL PUENTE DE MADERA

Una estrecha plataforma de madera, a modo de puente, separaba a Dirk de la salida de un oscuro corredor. De repente, todo el suelo empezó a crujir... y a desaparecer. La agilidad fue esta vez el factor determinante, unido a un par de estupendos mandobles para quitarse de encima a unos molestos murciélagos. El siguiente problema fue alcanzar la cuerda que conducía hasta el hueco de salida, pero para un caballero nunca existen los problemas, sólo algún que otro contratiempo.

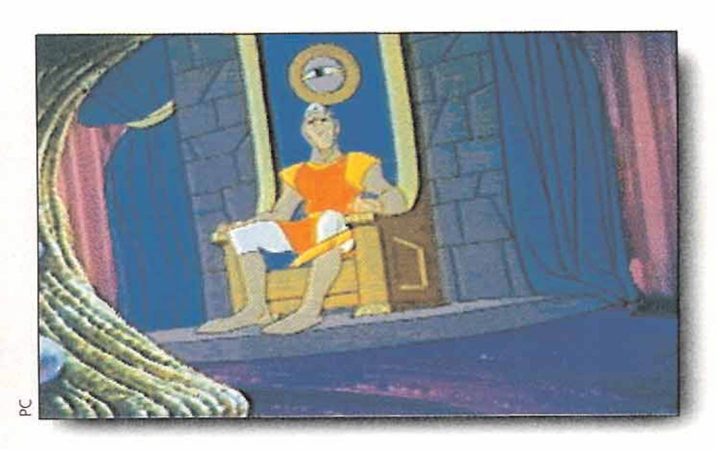
ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ESPADA, DERECHA.


PC

EL CABALLO MECÁNICO

Un impresionante caballo de metal dominaba la siguiente sala en la que Dirk entró. El silencio era impresionante y la tentación de montar en tan ¿brioso? corcel demasiado fuerte. Dicho y hecho. Pero en cuanto nuestro héroe asentó sus posaderas en el frio lomo del falso equino, éste se puso como loco dando tumbos de un lado para otro. Varias columnas y alguna que otra llamarada estuvieron a punto de dar al traste con las esperanzas de rescatar a la bella Daphne, pero si un caballero no puede dominar un simple caballo, no debe ser considerado como tal.

DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA

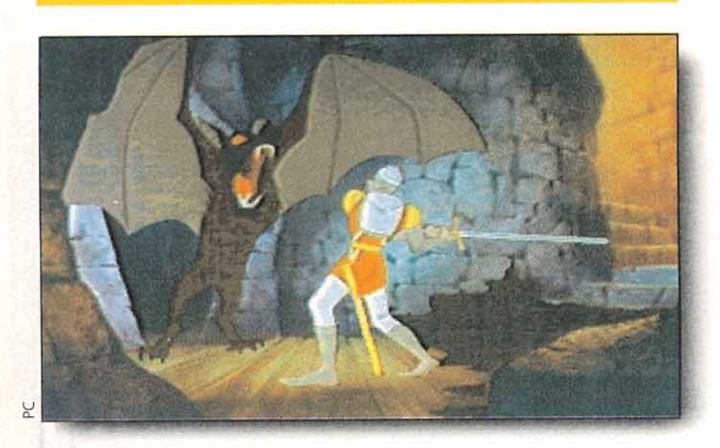


PC

EL SALÓN DEL TRONO

El castillo de Singe tuvo alguna vez un rey que lo gobernó, o eso pensó Dirk al contemplar el Salón del Trono. Lo malo es que no pudo recrearse demasiado la vista ya que una extraña fuerza magnética le arrebató la espada y el yelmo, al tiempo que una corriente eléctrica sacudía la habitación. Con felina agilidad Dirk llegó hasta el trono, para comprobar como ocultaba un pasadizo secreto hacia otra habitación.

DERECHA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA



PC

EL CORREDOR DE LOS MURCIÉLAGOS

Este sí que sería el lugar ideal de vacaciones para el Conde Drácula, mas no para Dirk. Pero como un héroe nunca retrocede no le quedó más remedio que evitar a unos cuantos murciélagos, eliminar con su espada a otros tantos y dar un par de saltos para llegar a la salida de este odioso corredor. Salida que, por cierto, se encontraba custodiada por el primo Zumosol de todos los murciélagos –algo así como un murciélago tamaño Sabonis–, que no representó un serio obstáculo, la verdad sea dicha.

ESPADA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ESPADA, IZQUIERDA



PC

EL REY LAGARTO

Nada resultó tan sorprendente para Dirk como observar a un desquiciado lagarto ataviado con corona y capa de armiño que avanzaba hacia él con aviesas intenciones. Y lo peor fue que encima perdió toda oportunidad de defenderse cuando una juguetona olla repleta de monedas de oro le arrebató la espada. Al pobre no le quedó más remedio que salir zumbando tras ella para recuperarla, al tiempo que evitaba como buenamente podía al pesado del lagartijo. Un obstáculo que, al final, le costó superar más de lo que creía.

IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, DERECHA, DERECHA, DERECHA (5 VECES), ARRIBA, ESPADA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ESPADA

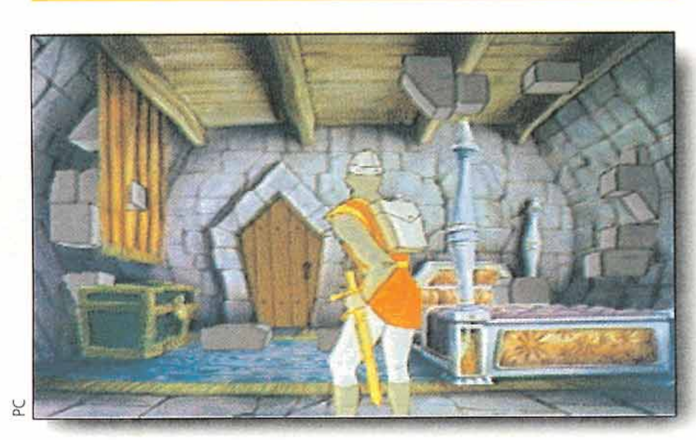


PC

LOS GIDDY GOONS

Traidores, estúpidos, repugnantes, sucios, babosos... pura escoria, en definitiva. Tan sólo estamos definiendo suavemente a los Giddy Goons, unos monstruitos morados que suelen profesar un odio cerval a los caballeros andantes. Además, surgen del lugar más inesperado, como puertas falsas en las paredes, y suelen atacar por la espalda. Cuando Dirk se encontró con ellos no tuvo más remedio que eliminarlos a base de espadazos mientras corría escaleras arriba, como alma que lleva el diablo, ante el acoso de los odiosos seres.

ESPADA, DERECHA, ARRIBA, ESPADA

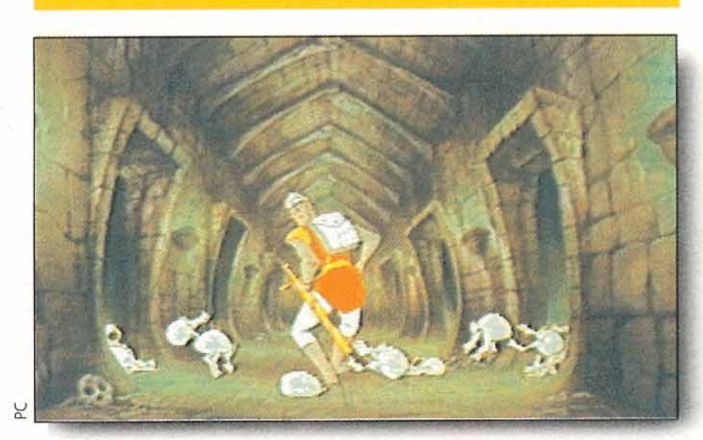


PC

EL MURO

No, no hablamos de Pink Floyd. Pero ya le hubiera gustado a Dirk estar en un concierto de esta banda antes que verse convertido, como a punto estuvo de suceder, en el caballero–ladrillo. Menos mal que un salto a tiempo, hacia delante, logró evitar tan incomoda eventualidad.

ARRIBA



PC

LAS CATACUMBAS

Nunca hay que perturbar el sueño de los muertos, por si no lo están lo bastante. Fue una pena que Dirk se diera cuenta de esto demasiado tarde, ya que nada más poner un pie en las catacumbas se vio acosado por esqueletos, calaveras, extrañas babas negras y algún que otro fantasma. Una adecuada coreografía orquestada con unos cuantos mandobles de su tizona consiguió, por fin, el descanso eterno para tan juerguistas difuntos.

ARRIBA, ESPADA, ARRIBA, ESPADA, DERECHA, ESPADA

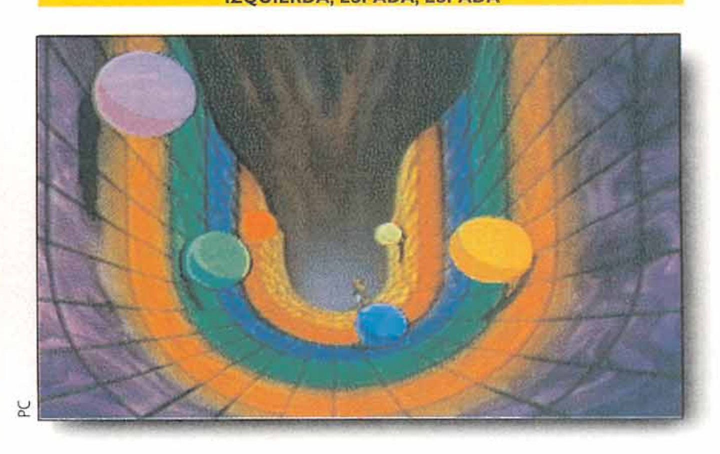


PC

LA SALA DEL CABALLERO NEGRO

Durante un breve lapso Dirk pudo ver a su amada. O, más correctamente, vio como una mano se la llevaba a la fuerza. Antes de que pudiera reaccionar, un caballero negro se apareció ante él y empezó a lanzar rayos con su espada, que recorrían el suelo de la habitación como serpientes. Dirk recurrió a su experiencia como atleta para dar unos cuantos saltos y evitar convertirse en el hombre–brocheta. Por último eliminó al caballero de un certero mandoble.

IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, ESPADA, ESPADA



PC

EL PASILLO DE LAS BOLAS RODANTES

La afición que Dirk poseía de pequeño a las canicas se le quitó de golpe cuando observó como la canica más grande del mundo se le acercaba para convertirle en pulpa de caballero –¡sabrosa!–. Y para empeorar la situación, unas cuantas bolas más entorpecían su camino. Con una gran coordinación logró dejar que estas pasarán ante él, tras lo que echaba a correr para huir de la bola que le perseguía por el pasillo. Finalmente, evitó de un salto un enorme agujero y huyó a toda velocidad.

ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO, (SEIS VECES), ARRIBA



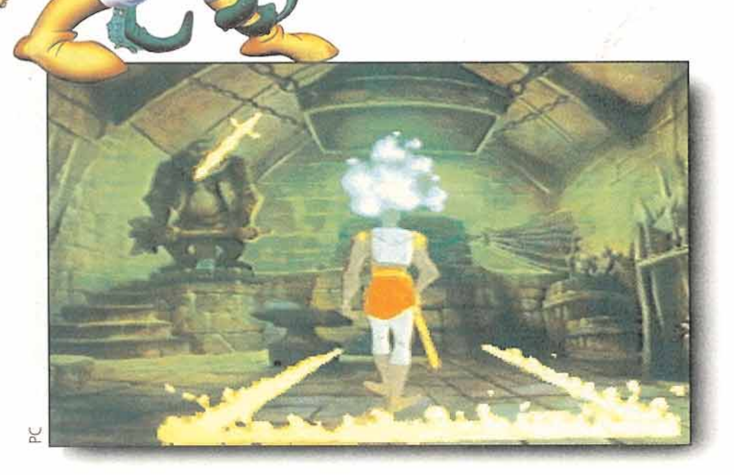
PC

LOS MAZOS GIRATORIOS

Llegar hasta aquí fue para Dirk como escapar de la sartén para caer en el fuego. Un estrecho sendero se encontraba obstaculizado por dos mazos que giraban a altas velocidades, un espectro que le esperaba al final del camino, y unas zarzas vivientes que querían darle un abrazo de bienvenida –o de despedida, según como se mire–. Difícil situación. Haciendo acopio de valor, y escogiendo el momento justo, cuatro sencillos movimientos fueron suficientes para dejar el camino libre.

ARRIBA, ESPADA, ABAJO, ARRIBA

DRAGON´S LAIR

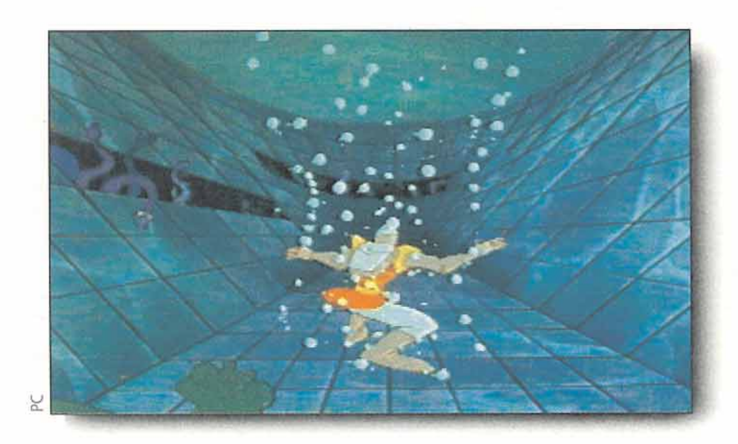

PC

LA HERRERÍA

Dirk se acordará toda su vida de aquella famosa frase "yo no mandé a mis naves a luchar contra los elementos", porque esto sí que era luchar contra los elementos y es que, a estas alturas, hasta los objetos se empeñaban en acabar con nuestro héroe. Una espada toledana, un mazo, un yunque, una lanza y una estatua, por este orden, intentaron dejarle más seco que el bacalao de Islandia.

Gracias al cielo un caballero tiene siempre recursos para todo, y no se rinde así como así.

ESPADA, ESPADA, ESPADA, DERECHA, ESPADA, ESPADA


PC

LA PISCINA

En más de una ocasión Dirk reconoció, tras su épico rescate, que eso de darse un chapuzón en una piscina no iba con él. Nunca descubrió las razones, pero es muy posible que todo se debiera a esta difícil prueba a la que se vio sometido. Porque eso de que el suelo se resquebraje a tus pies, te tires en plancha para esquivar una andanada de dagas, caigas de cabeza en una piscina repleta de monstruos, mates a una araña gigante y para redondear la faena, escapes por los pelos de una muerte segura por dos piedras que intentan hacerte una cura de adelgazamiento rápida, es como para renegar de todo.

IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, ESPADA, ARRIBA


PC

LA JAULA ELÉCTRICA

Faraday se habría sentido satisfecho al contemplar semejante despilfarro de chispas. Chispas que podían haber acabado con Dirk si las piernas le hubieran fallado, ya que tan sólo necesito correr en el momento adecuado para no acabar convertido en mascota de los electricistas de medio mundo –imaginad el cachondeo, "¡El famoso caballero chispitas!"–. Un pequeño puente, invadido constantemente por chorros de lava, eso sí, le separaba de la salvación. Sólo cruzarlo y listo.

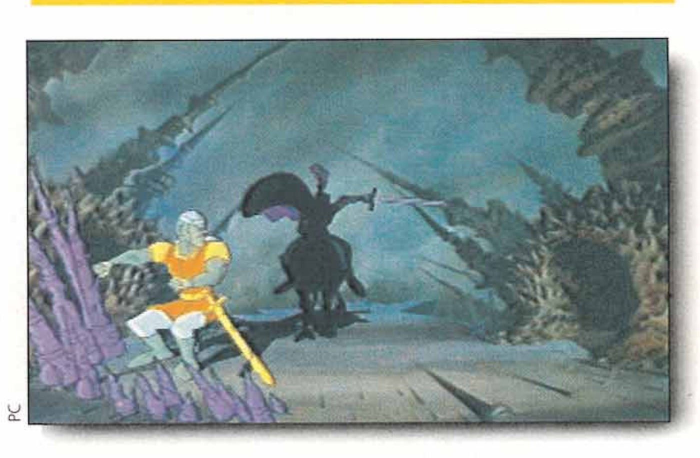
ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA


PC

LA HABITACIÓN EN LLAMAS

Por fin, un poco de descanso. Al menos, eso parecía la sala en que entró el protagonista de nuestra historia antes de que aquello se convirtiera en un pequeño infierno –en sentido literal–. Sólo faltaba un demonio entre tanta llamarada. Y como, por aquel entonces, no se habían inventado las armaduras de amianto, la única oportunidad de escapatoria de Dirk residía en su agilidad y capacidad de reacción, que demostró de sobra al encontrar la salida taponada por un banco de madera.

DERECHA, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA


PC

EL CABALLERO FANTASMA

Dirk presentía que, llegado a este punto, se encontraba muy cerca de su amada Daphne... y de Singe. Quizá fuera un palpito, intuición, sabiduría propia de un caballero andante, o quizá fuera el rayo que le acertó justo en el trasero y le previno del ataque del caballero fantasma. Un tipejo mal encarado y vestido de negro contra al que no era posible derrotar, ante la violencia que demostraba. Lo único que se podía hacer era esquivarle y encontrar algún hueco por el que escapar a toda velocidad.

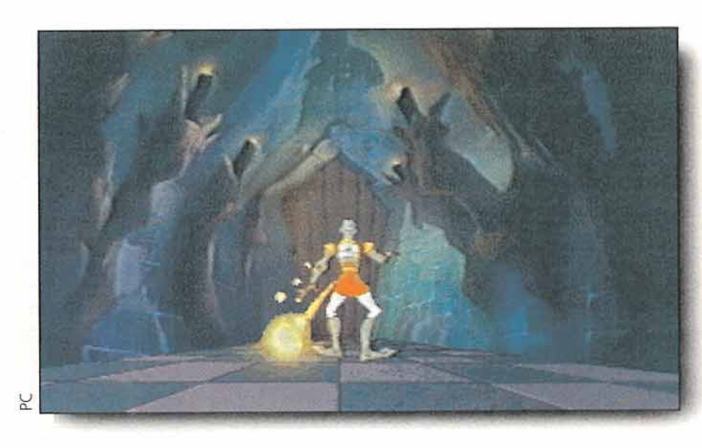
IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA


PC

LOS HOMBRES DE BARRO

Dirk siempre había pensado que eso de que Dios creó al hombre de un puñado de barro era una simple metáfora, hasta que se topó con unos orondos personajillos surgidos del lodo con los que, para "alegrarle" el día, comprobó que era inútil el uso de la fuerza. Usando toda su –escasa– inteligencia, decidió que lo mejor era poner tierra (¿deberíamos decir barro?) de por medio y huir de tan poco amigables seres.

ESPADA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA (7 VECES)


PC

EL PASILLO

A estas alturas, ya nada podía sorprender al intrépido caballerete. Por eso, cuando el suelo del pasillo empezó a agitarse como una coctelera, Dirk se lo tomó con humor y recordando sus noches locas de juergas discotequeras en la posada «Saturday Knight Fever», se marcó unos pasos de baile que ni el propio Travolta, dio un par de saltos y se coló por la puerta que se abrió justo a su izquierda. Después de todo, el haber sido un calavera en su juventud le había servido para algo.

ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA


PC

RÁPIDOS Y REMOLINOS

Al menos, la presente prueba resultaba divertida desde cierto punto de vista. Era como montar en una montaña rusa acuática, sólo que a lo bestia, ya que, aparte de una mojadita, ahogarse era lo más fácil. Diestro en el arte del manejo del remo –no en vano se había criado contemplando las regatas entre Oxford y Cambridge–, con una rara habilidad Dirk evitó los peligros que encontró en su camino para terminar escapando por un pasadizo, al que accedió gracias a una oportuna cadena que colgaba del techo.

A. RÁPIDOS. ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA (4 VECES).
B. REMOLINOS. DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA


PC

LA GUARIDA DEL DRAGÓN

Dirk estaba a punto de llorar de alegría cuando comprendió que había llegado al final de su aventura. Allí estaba ella, más preciosa que nunca, encerrada en un bola de cristal... justo al lado del maldito dragón. Por cierto, nunca despertéis a un dragón que se está echando la siesta, ya que suelen levantarse algo airados. Dirk pensó que la batalla final jamás iba a acabar, puesto que Singe se mostró increíblemente rápido y violento. Pero con astucia, fuerza y una suerte que todavía no se lo cree ni el mismo Dirk, Singe pasó a mejor vida. Cuando su amada se echó en sus brazos y le llenó de besos, llegó la censura y no nos dejaron enterarnos de lo que pasó después.

ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, ESPADA, ESPADA, ESPADA, IZQUIERDA, ESPADA, ESPADA

¿Cómo utilizar los cargadores para juegos de PC?

Dado que, de un tiempo a esta parte, venimos recibiendo llamadas en la redacción, por parte de usuarios que se encuentran con problemas a la hora de ejecutar los cargadores para PC publicados en Micromanía, vamos a realizar un pequeño resumen con los pasos a seguir para que estas dificultades desaparezcan.

1. Es necesario disponer de alguna versión de BASIC. Por lo general, todos los cargadores funcionan correctamente con el GWBASIC, uno de los más extendidos, y con el que el MS DOS incorpora a partir de versiones como la 5.00 –QBASIC–.

2. En contadas ocasiones hemos detectado problemas para que determinados cargadores se ejecuten correctamente, funcionando únicamente con una de las dos versiones antes mencionadas. En tales casos y salvo error o confusión –que siempre es posible–, encontraréis una pequeña nota al pie del cargador en cuestión, advirtiendo sobre tal punto.

3. Es necesario teclear todo el listado, tal cual, respetando escrupulosamente las líneas y los caracteres (símbolos, mayúsculas, espacios, etc.) que las componen –excepto las líneas que comienzan con una instrucción REM, que tan sólo tiene una función informativa–, pulsando ENTER sólo cuando todos los datos de esa línea se hayan introducido correctamente.

4. Una vez tecleado el cargador en su totalidad, deberemos salvarlo, como medida de precaución, escribiendo, tras el nombre que queramos darle al fichero, la extensión .BAS. Por ejemplo, si hemos tecleado un cargador para el ZOOL, podremos salvarlo –en disco duro, o en un floppy– como ZOOL.BAS.

5. Una vez salvado, procederemos a ejecutarlo, escribiendo RUN, o mediante los menús del programa. Si no se ha cometido ningún fallo al teclear los datos, y seguimos las instrucciones que aparecerán en pantalla, el BASIC nos creará un fichero ejecutable con extensión .COM, que se grabará –por lo general– en el disco duro y en el directorio en que nos encontremos en ese momento.
Siguiendo nuestro ejemplo anterior, el fichero creado por el cargador de ZOOL se podría llamar ZOOL.COM, CZOOL.COM, etc.

6. Si aparece en pantalla algún mensaje de error como "Error en Datas", será necesario revisar las líneas de datos numéricos (DATA), ya que, con toda seguridad, algún carácter se ha introducido de modo erróneo.

7. Si todo ha funcionado bien, ya podemos salir del BASIC. Para que el cargador funcione es necesario, antes de cargar el juego para el que queramos usarlo, ejecutar el fichero .COM que se ha creado y seguir las instrucciones que aparezcan, tras lo cual ya podremos cargar normalmente el programa.

8. En ciertas ocasiones, por la propia estructura del código del juego, resulta casi imposible variar directamente ciertos parámetros, por lo que se opta por una solución consistente en modificar los ficheros de las partidas salvadas. En estos casos, existen dos vías de funcionamiento.
La primera es que, al ejecutar el fichero .COM, el ordenador nos pida que introduzcamos un número o una letra, que se corresponde con el de la partida en cuestión.
El segundo modo es que, una vez ejecutado el .COM, carguemos normalmente el juego y, una vez dentro, tengamos que cargar el fichero salvado en una partida anterior, momento en el que se efectuarán las modificaciones pertinentes de manera automática.

9. Siempre que queramos aprovechar las ventajas que proporciona un cargador, será necesario, antes de cargar el juego, ejecutar el fichero .COM. No basta con ejecutarlo la primera vez y salvar una partida para otro día.

10. Todos los cargadores que aparecen en la revista son comprobados antes de su publicación y, salvo un error de transcripción de los datos, o impresión de la revista, funcionan a la perfección en programas que sean originales y en su versión española, si ésta existe.

CYBERPUNKS — AMIGA

```
REM P. J. R.
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM
c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ
a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1101571& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(100)=&H6028
INPUT"Tiempo infinito";a$:IF FNn THEN c%(121)=&H600E
PRINT:PRINT"Los códigos para las fases 2-5 y la escena
final son
PRINT"471174, 159361, 066990, 135642 y 297797"
PRINT:PRINT"Inserta disco
original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0014,43F9,0007,F000,2F09,7077,
32D8,51C8,FFFC,4E75,2C78,0004,41FA
DATA 002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,
D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052,0839
DATA 0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,
0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004,42AE
DATA 002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,
FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF,FFFF
DATA 0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,
397C,4EF9,010C,297C,0007,F07A,010E
DATA 4EEC,000C,24D8,B5C9,66FA,31FC,4EF9,
054A,21FC,0007,F092,054C,4EF8,0400
DATA 21FC,0007,F0A8,0694,2208,9289,2F3C,
005C,4E75,4EF8,0554,303C,6006,41F9
DATA 0001,6000,33C0,0000,875C,3140,0560,
3140,052C,3140,0548,3140,05CA,3140
DATA 05FE,3140,05E6,3140,0668,3140,0684,
3140,069C,33FC,4E75,0001,716E,33FC
DATA 604A,0001,5C5A,4EF8,6D0E,*
```

JIM POWER — PC

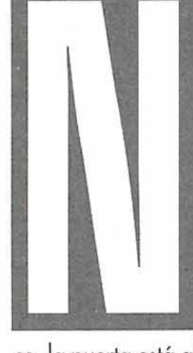
```
20 '****** POR J. S. F. SEVILLA 1994 ******
30 DIM D% (500):LINEAS = 8:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D%
(P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 15645 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL
DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cjim.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CJIM.COM. Cárgalo antes del
JIM POWER para jugar con vidas y bombas infinitas."
140 DATA "EB6E558BEC1E8E5E04813EF5027480752F50B89090A3"
150 DATA "F302A3F502A3360AA3380AA3D23AA3D43AA3D63AA3D8"
160 DATA "3AA3CB43A3CD43A3CF43A3D143A37F9AA3819A581F5D"
170 DATA "EA0000000053616C75646F7320612044F4E20414C46"
180 DATA "4F4E534F2E0A0D4361726761204A494D20504F574552"
190 DATA "2E24FAB800008ED88B1E84008B0E8600B80201A38400"
200 DATA "8C0E86000E1F891E4301890E4501FBB409BA4701CD21"
210 DATA "BA4701CD2700000000000000000000000000000000"
```



BENEATH A STEEL SKY

Poco recuerdas de tu pasado, pero ya no importa, hace muchos años que llegaste al GAP, el lugar donde encontraste la paz y la felicidad. Tras un terrible accidente en el que murió tu madre, no recuerdas más que tu nombre, Robert, y un curioso apellido que te pusieron por casualidad, Foster. Pero la tranquilidad durará poco, tropas de la ciudad llegan en tu busca, el Comandante Reich y sus siniestros hombres te introducen a la fuerza en el helicóptero de las fuerzas de Union City y hasta allí tratan de llevarte. Por suerte el plan no es el correcto y un accidente te ayuda a escapar, ahora estás sólo en un lugar desconocido, en busca de respuestas.

Rayos de sol en un mundo gris



No sabes muy bien cómo, pero te encuentras en una plataforma metálica en la parte alta de lo que parece una planta de reciclaje. Pero no estás sólo, así que buscas la manera de salir de allí. En la parte izquierda de la plataforma, encuentras una pequeña barra con la que puedes abrir la puerta que hay a tu derecha. "Fantástico, la puerta está abierta".

¡Cuidado!, el precipicio que se abre delante tuyo no parece muy agradable. El guardia que vigilaba la planta te ha seguido. !No puede ser tan fácil esquivarle! Corres todo lo deprisa que puedes antes de que vuelva; a la derecha de la sala hay una puerta que te conduce hasta un lugar lleno de trastos y un ascensor que, con un poco de suerte, te sacará de allí.

Entre la chatarra encuentras la carcasa de un viejo robot. Esto te servirá. Sólo traes en tu bolsillo el pequeño circuito que dará vida a tu inseparable Joey. Aquí está de nuevo, listo para ayudarte en todo lo que pueda. Tratas de utilizar el ascensor pero lo único que provocas es que la alarma salte, e inmediatamente aparece un hombrecillo muy simpático, Hobbins. Mientras él desconecta la alarma entras a toda velocidad en la habitación contigua y, tras unos segundos de examen, abres un armario. En él encontrarás una llave y un bocadillo. No crees que al tomarlo prestado se enfade tu nuevo amigo. Con un pequeño engaño, logras que te diga dónde estás y por qué no funciona el robot transportador ni el ascensor de la otra sala. Está claro que ese es el camino.

Joey podrá echarte una mano si se lo pides. El robot comienza a andar y el ascensor funciona, cuando la plataforma desciende, utilizas tus dotes de bombero y te deslizas suavemente por la barra del ascensor, hasta una pequeña habitación con un inmenso horno.

Te sientes vigilado y hace calor. Un enorme ojo no te pierde de vista; lo más prudente es salir de allí. Joey no tarda en llegar, y de nuevo con su habilidad, abre la puerta y por ella aparece "el terrible Reich", que cae fulminado ante tus pies por el ojo que permanecía vigilante. La imagen es horrible, pero te armas de valor y al registrarlo encuentras su tarjeta de identidad y unas gafas de sol, con todos los trastos en el bolsillo decides desaparecer de la espantosa escena.

Las escaleras te conducen directo a la zona industrial, todo es gris y está completamente lleno de mugre. Pero, aún así, decides investigar.

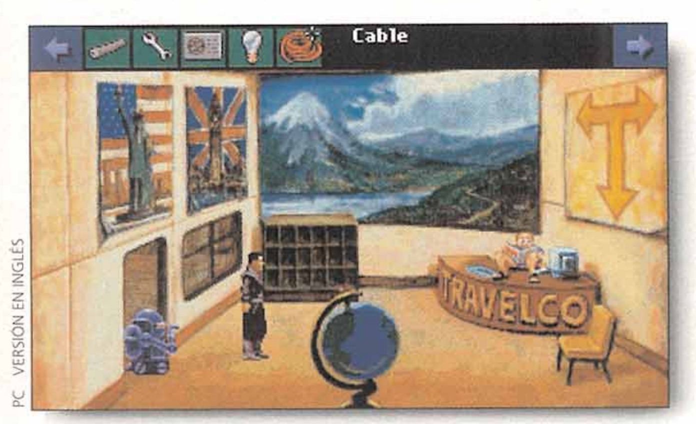
ZONA INDUSTRIAL

Las escaleras te conducen directamente a la zona industrial; todo es gris y está lleno de mugre. Decides investigar. Andas por un largo corredor. Al final encuentras una puerta detrás de la que hay una planta de construcción. Siguiendo en la misma dirección aparece una agradable sorpresa. Una joven trabaja afanosa delante de su monitor. Mantienes una agradable conversación con Anita, pero no es momento de diversión. Te has presentado como inspector de seguridad, así que debes encontrar una forma de denominarte que no levante sospechas. Con tu sutileza conseguirás que ella misma te diga lo que has de responder si te preguntan quien eres.

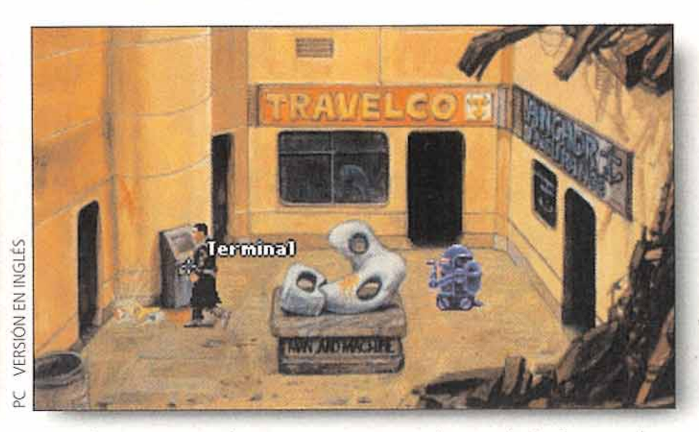
Esta es tu oportunidad. Un nuevo personaje entra en acción. Su nombre es Lamb y debes procurar llevarte bien con él. Le comunicas que eres un auditor, y no sólo le convences, sino que te ayudará en todo lo que necesites. Cuando Lamb abandona la habitación, tú continúas con tu investigación.

En la siguiente sala hay un hombre muy concentrado en su trabajo, así que no te ve entrar. Muy sigilosamente introduces la llave de tu bolsillo en el engranaje de la máquina. Parece que todo se ha detenido. El hombre se desespera ante el imprevisto. Tratas de entrar en el almacén pero la alarma te detecta al instante. Joey será útil de nuevo. Le pides que entre en tu lugar, mientras recuerdas que viste en la primera sala por la que pasaste un robot soldador. Te

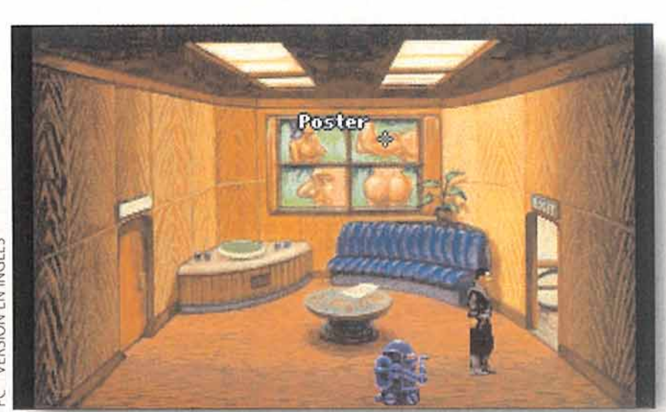




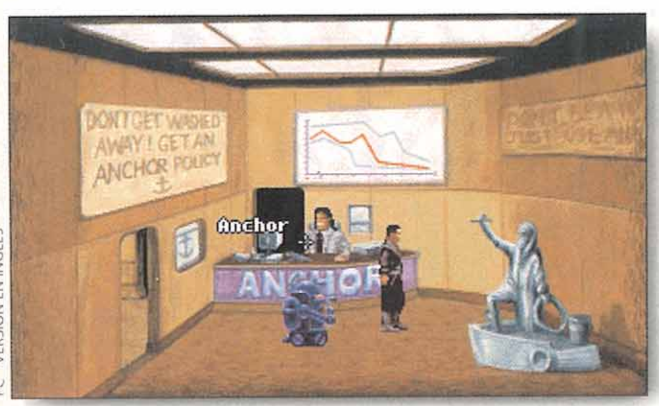
En la agencia de viajes podremos reservar un vuelo para obsequiar a nuestros más directos colaboradores.



Es un lugar muy moderno, pero un tanto destartalado. Las esculturas parecen desperdicios de cemento.



Todos los lugares que atravesamos en el programa tienen algo que mostrarnos, aunque sólo sean músculos.



La mezcla entre esculturas y robots es sorprendente en este juego. Objetos animados e inanimados se relacionan entre sí.



Problemas. Una "cosa" orgánica avanza por la habitación en la que nos encontramos. ¡Lo está ocupando todo!



Aunque no estaba prevista nuestra visita a este lugar, nada nos impide curiosear un poco en la habitación.

diriges hasta allí, y usas tu llave en él. La nueva carcasa de Joey le va a encantar. Tienes pendiente el almacén. Joey tapará la caja de fusibles y así la alarma no reconocerá tu entrada. En el suelo del almacén ves una pequeña rejilla y, al levantarla, un pequeño trozo de explosivo plástico, que recoges sin pensarlo. Al salir descubren tu intromisión, pero no hay porque preocuparse. Por mucho que te registren no encontrarán nada.

Una vez que has visto todo, decides salir de allí. Aún queda mucho por descubrir. Antes de entrar en la fábrica viste un cable roto, decides pedirle a Joey que lo corte. Podría ser peligroso.

El pasillo por el que llegaste te conduce hasta la central eléctrica. Un montón de botones y luces parecen confundirte. Examinas detenidamente el lugar. Encuentras dos botones en la parte derecha. Utilizas tu llave sobre ellos, presionas el botón de la izquierda y le pides a Joey que haga lo mismo con el de la derecha. Desconectas el interruptor que hay a la izquierda, y sacas la bombilla. En el casquillo colocas el explosivo, y el panel queda abierto. Hay tres palancas. Están desconectadas, así que para utilizar el ascensor y salir de allí, bajas la primera de la derecha, y todo listo.

En la entrada de la fábrica está el ascensor. Para poder utilizarlo tendrás que colocar la tarjeta de identidad en la ranura, así aparecerás en Belle Vue.

BELLE VUE

Te encuentras en algo así como una ciudad. Hay calles, comercios y apartamentos, pero todo parece descuidado y miserable. El cable que Joey cortó de la zona industrial aparece tirado en mitad de la calle, así que decides recogerlo. A la izquierda esta la entrada de lo que parecen ser unas celdas, y sin embargo sirven de hogar a los habitantes más desfavorecidos.

Una de las puertas se abre con la tarjeta de identidad de Reich. Es su apartamento. Dentro todo está como lo había dejado, y nada te impide echar un vistazo. Debajo de la almohada encuentras una revista de motociclismo que podría ser interesante. La recoges y sales de allí.

Se te ocurre que deberías tener un detalle con Lamb. Antes has visto una agencia de viajes, pero no tienes dinero, así que te interesas por los viajes más económicos y a cambio de la revista que encontraste convences al dependiente de que te venda uno. Lamb se siente tan agradecido por tu regalo, que se presta personalmente a enseñarte toda la planta industrial.

ZONA INDUSTRIAL II

Encuentras a Lamb en la primera sala de la fábrica, donde está dispuesto a explicarte todo lo necesario sobre su trabajo allí, y a presentarte a sus trabajadores. Una vez que decide dejarte solo, buscas a Anita para poder hablar con ella más detenidamente. En la conversación sale a relucir algo llamado Puerto Schriebmann, pero no quiere concretar demasiado, y te aconseja que vayas a ver al Doctor Burke.

En el suelo del almacén encuentras un pequeño trozo de explosivo plástico que recoges sin pensarlo. Al salir descubren tu intromisión, pero no hay problema...

BELLE VUE II

El doctor tiene su consulta al final de la calle. Una extraña recepcionista que sale del proyector no parece muy dispuesta a darte ningún tipo de información, pero Joey es capaz de convencer a cualquiera. Burke está muy ocupado con su operación, pero el tema parece interesarle, sólo que los científicos siempre están muy entregados a su ciencia.

Así que no sólo se interesa por tu conversación, sino por tu persona. No temes, sabes que estás en buenas manos. El doctor podrá también darte información muy interesante sobre la empresa de seguros Anchor.

La oficina de Anchor se encuentra en la misma plaza que la agencia de viajes. Dentro un hombre pequeño te mira desde detrás de un mostrador. Al hablar con él, se te ocurre que sería interesante nombrarle a Burke, lo que provoca que salga unos momentos de la habitación. Al examinar el lugar caes en la cuenta que la estatua que hay detrás de ti sujeta un ancla que parece muy útil. Le pides a Joey que lo descuelgue y, atándolo al cable que recogiste del suelo, construyes un estupendo garfio.

ZONA INDUSTRIAL III

En la planta de reciclaje, por la que entraste a este extraño lugar, recuerdas el precipicio en el que el guardia pensó que habías caído. Colocado en la pequeña plataforma ante el abismo, ves el símbolo de Union City. El garfio te servirá para llegar hasta el otro lado y colarte por la ventana del edificio de seguridad. Con tu tarjeta de identificación tendrás acceso directo al interface de LINC.

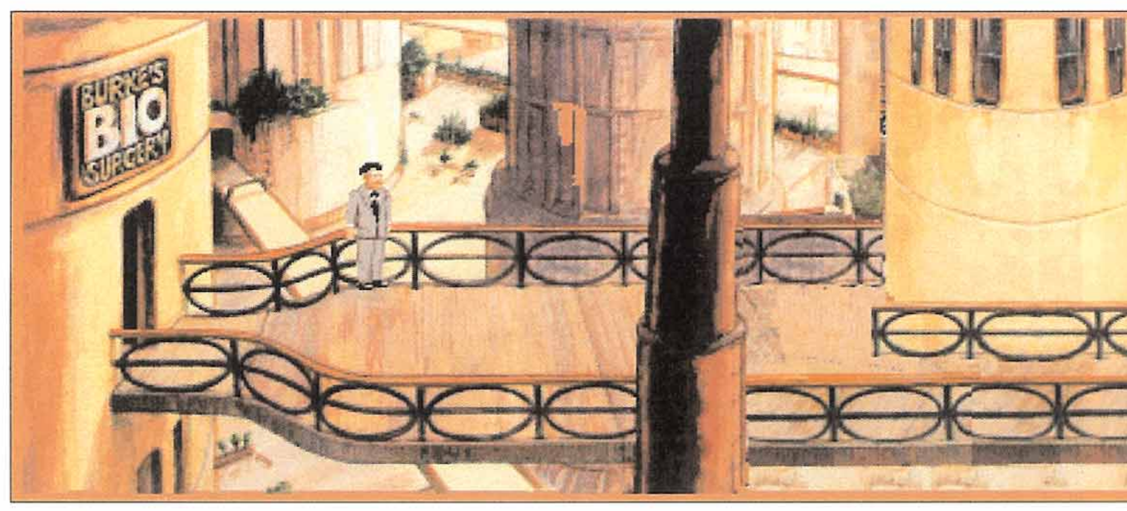
EL MUNDO DE LINC I

* Recoge la bola que hay en el área 1
* Ve al área 2 (derecha)
* Utiliza el símbolo "usar" (inventario) en la bolsa
* Recoge lo que hay dentro de la bolsa
* En el inventario: usa descomprimir en comprimir datos
* Usa el decodificador en los dos documentos
* Pasa al área 3: los módulos están numerados del 1 al 9

7	8	9
4	5	6
1	2	3

* Usa la llave verde en el módulo 1
* Usa la llave roja en el 2
* Coge la llave verde y úsala en el 4
* Coge la llave roja y úsala en el 5
* Coge la llave verde y úsala en el 3
* Anda hasta el 9 y sal del área 3
* Recoge el libro y usa en el mismo el decodificador
* Recoge el busto y desconectate de LINC.

BENEATH A STEEL SKY



LOS PERSONAJES





GILBERT LAMB · VIC COLSTON



ANITA EINBECK · HOWARD HOBBINS



CIRUJANO BURKE · VINCENT BONNEVIALLE



DANIELLE PIERMONT · KIT GODDARD





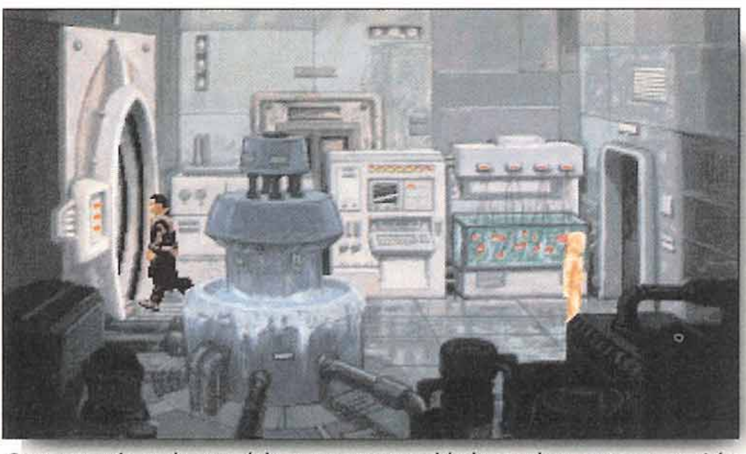
BEVERLEY ERHARD · JEROME GILLATT

En la planta de reciclaje, por la que entraste a este extraño lugar, recuerdas el precipicio en el que el guardia pensó que habías caído.



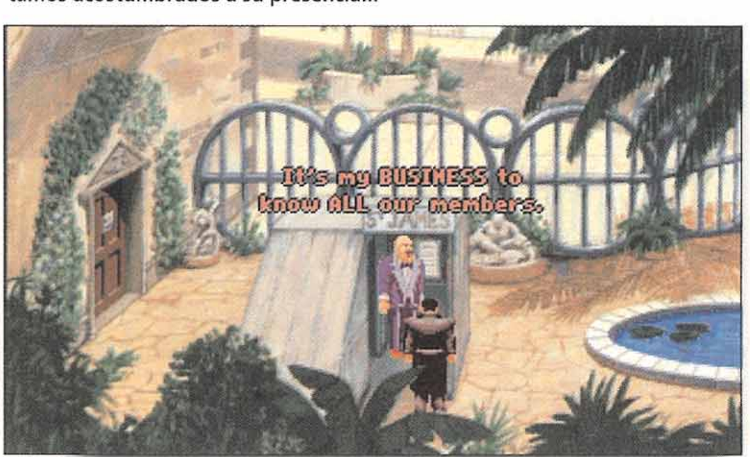
PC VERSIÓN EN INGLÉS

La materia roja sigue invadiendo nuestros espacios vitales. Prácticamente estamos acostumbrados a su presencia...



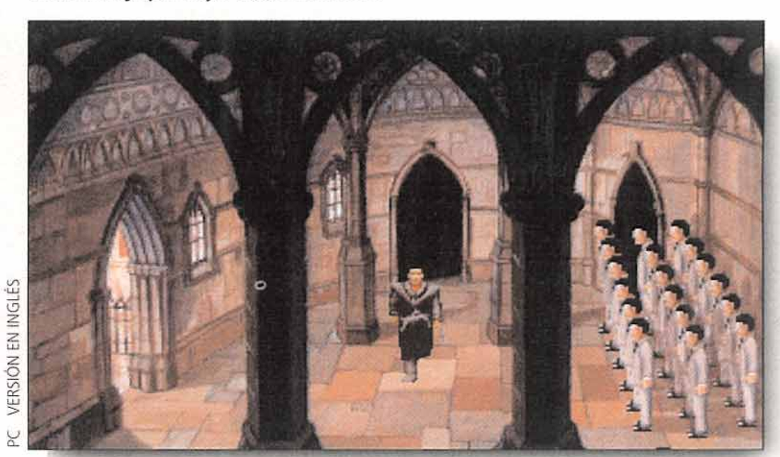
PC VERSIÓN EN INGLÉS

Otra estancia en la que deberemos tener cuidado con lo que tocamos. Aún así, no hay que dejar nada sin mirar.



PC VERSIÓN EN INGLÉS

En el exterior de los decorados por los que solemos desplazarnos la vida se desarrolla con más, cómo decirlo, naturalidad.



PC VERSIÓN EN INGLÉS

En la iglesia podemos apreciar la arquitectura gótica que adorna cada uno de sus rincones. Pero lo mejor es no distraerse.

ZONA INDUSTRIAL IV

Sales de esta experiencia dispuesto a enfrentarte a la realidad. En la sala de seguridad se encuentra el terminal de LINC. Introduces tu tarjeta de identificación, y puedes empezar a tener información de primera mano. Los códigos de seguridad te llevan hasta documentos secretos en los que encuentras tu verdadero identidad. Los demás documentos te llevan a la conclusión de que algo anda mal con el cargo de Lamb. Decides reajustar sus datos, de manera que no pueda ejecutar órdenes con su tarjeta de identidad.

BELLE VUE III

Buscas a Lamb. Lo encuentras en el ascensor de la zona industrial. Tras una corta conversación con él, te das cuenta de que tu plan ha funcionado. No puede moverse con los ascensores. Confía en ti, así que te asigna la responsabilidad de alimentar a su gato. Sin tiempo que perder, bajas en el ascensor hasta su apartamento y recoges la cinta de vídeo que contiene imágenes del minino.

HYDE PARK I

Utilizando el ascensor de bajada. Llegas hasta otra zona de este inmenso rascacielos. Aquí no se apiñan las personas, ni hay desperdicios en el suelo. Se trata de la zona más lujosa de la ciudad. Te resulta curioso ver algo así después de lo que has pasado.

Curioseando por los alrededores, encuentras la entrada de un club privado, que tiene realmente buena pinta, pero para poder entrar necesitas la recomendación de un socio respetable. Así, que se te ocurre que esa señora tan simpática con el perrito, te podría ser de mucha utilidad.

Danielle, descubre tu identidad y se crea un lazo de amistad que no esperabas. La cosa está saliendo bien. Consigues entrar en su apartamento y mientras ella hace su llamada para que te den el pase al club, decides actuar.

La cinta del gato puede que le interese al perrito. La pones en el video, y efectivamente, captas su atención. Coges las galletas de su plato y sales a la calle. En el parque hay un pequeño balancín. Pones las galletas en él y esperas. Al llegar el perro, tiras de la cuerda y las galletas quedan a la vista. El perrito se sube en el columpio para comerlas, y... Sueltas la cuerda. Al agua el perrito. No es crueldad, sólo necesitas que el guarda de la catedral te permita la entrada.

El interior de la catedral es siniestro. Hay filas interminables de seres paralizados e iguales, que casi dan miedo. En la parte de abajo unas taquillas te invitan a ser abiertas !Qué horror! Personas descuartizas y Anita... Está muerta. Ya no puedes hacer nada. Decides buscar respuestas.

ZONA INDUSTRIAL V

En la sala del reactor, donde Anita trabajaba la última vez que la viste viva, encuentras su tarjeta de identidad. Con ella vas hasta la sala de seguridad y entras de nuevo en el LINC

EL MUNDO DE LINC II

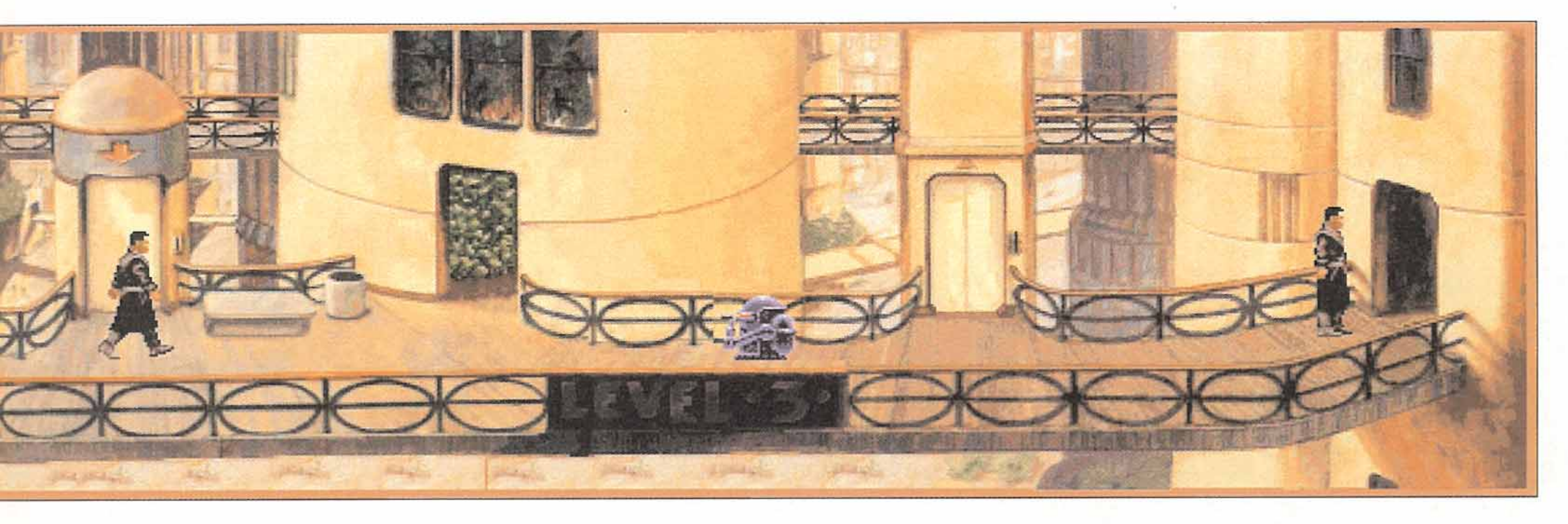
* Usa el blindaje en el ojo del área 2
* Usa la grabación en el proyector
* Lee el mensaje de Anita y sal de LINC

HYDE PARK II

Las respuestas están en la zona residencial, así que decides hablar con sus habitantes para descubrir a Eduardo, que te dará los datos sobre el terrible experimento que se lleva a cabo en este horrible lugar.

Te acercas a los juzgados, cerca del club. Se juzga a Hobbins por su trabajo. Haces todo lo que puedes para defenderle, delante de un juez inepto. Terminado el juicio tienes que seguir con tu labor. Así que vas hasta la cabaña del parque, y con tu tarjeta de indentificación logras entrar. No parece haber nada interesante, a no ser esas tenazas que cuelgan de la pared. Las recoges y te diriges al club.

El lugar es agradable. Te acercas hasta la máquina y eliges un tema «Buscas, pero no encuentras nada», este parece bueno. Charlas con los pocos que esta noche se han acercado al local, y descubres




PC VERSIÓN EN INGLÉS

Un espectáculo total se abre ante nosotros. Una metamorfosis de la que seremos testigos si seguimos en pie durante toda la aventura.


PC VERSIÓN EN INGLÉS

Pero no todo va a ser naturaleza y paisajes muertos. También tenemos escenas tan "bucólicas" como estas.


PC VERSIÓN EN INGLÉS

En el sitio más insospechado podemos encontrar a una persona que nos aclare qué está ocurriendo alrededor nuestro.


PC VERSIÓN EN INGLÉS

El abismo que nace delante de nuestros pies es impresionante. No sabemos cómo vamos a salvarlo, pero nos tenemos que enfrentar a él...

que hay una puerta por la que sólo se puede entrar con un código, las huellas de Colston. Necesitas sus manos, pero puedes hacer algo mas fácil. Cuando está distraído coges su vaso, y con él vas a ver al Doctor Burke. En unos minuto, las huellas de Colston que había en el vaso, aparecen en tus manos.

Al poner tu mano en el lugar adecuado, la puerta se abre. Ya estás dentro de la bodega. Desde aquí llegarás al subterráneo y a la solución del enigma. Tienes que salir por la rejilla, pero no llegas desde la caja pequeña. Así que con la barra metálica abres la caja grande y la tapa te ayuda a elevarte hasta la salida. Para abrir la trampilla utilizas la barra y no se abre. Te ayudas de las tenazas y el hueco queda abierto.

EL MUNDO SUBTERRÁNEO

Te encuentras en una galería fría y sucia, que debió servir al tren. Siguiendo los railes encuentras un agujero. No te acerques. No estás muy seguro de lo que hay, así que colocas la bombilla en el casquillo de la pared. Decides no insistir, lo que sea, está mejor ahí dentro. Siguiendo las vías del tren, encuentras una pequeña puerta como única salida. Tienes que ser rápido para no morir aplastado por el techo que viene abajo. La salida no está lejos. Cuando consigues llegar, quedas atrapado en un lugar espantoso.

Una inmensa vena parece enredarse por la pared y latir como si estuviera viva. Al mirarla detenidamente ves que hay un coágulo que interrumpe el paso de lo que parece ser sangre. Con la barra metálica golpeas la pared y consigues un ladrillo. Con él clavas la barra en el coágulo, y la vena comienza a sangrar. Inmediatamente entra en la pequeña sala un robot para parar la hemorragia. Aprovechas la ocasión para salir de allí.

Unas escaleras te conducen a una habitación en la que hay un inmenso brasero. Por medio del terminal, consigues cerrar la trampilla. Subiéndote encima logras retirar la barra que cuelga del techo.

Joey se estropeó en una de sus caídas. Así que buscas al robot de reparaciones e insertándole el circuito de tu compañero, le tienes de nuevo a tu lado. Entre los dos hay un duro trabajo que realizar.

Mirando por la rejilla del pasillo, puedes ver una sala llena de tanques repletos de algo verdoso, y un supervisor controlando su funcionamiento. Es peligroso que entres en ese lugar, así que le pides a Joey que lo haga por ti. Cuando Joey investiga todo lo que allí dentro está pasando, decides que regrese y abra la trampilla de uno de los tanques. De esta manera logras que el supervisor se entretenga y caiga por una alcantarilla. El camino está libre. Al final del pasillo, encuentras la sala de ordenadores. Con tu tarjeta podrás abrir la puerta de seguridad.

Detrás de la puerta se encuentra detenido Gallagher. Al salir, él y Joey caen fulminados. Necesitas la tarjeta de identidad de Gallagher para entrar en el LINC por última vez.

EL MUNDO DE LINC III

* Usa el blindaje en el ojo del área 1
* Rápidamente ve al área 2 y blinda el ojo
* Coge el oscilador
* Ve a la sala del guerrero y usa la cólera divina sobre él
* Entra en la sala de cristal y usa el oscilador en el cristal
* Coge el virus y sal de LINC

EL MUNDO SUBTERRÁNEO II

La tarjeta de Gallagher está infectada con el virus. Usándola en la consola. Podrás infectar las gasas del tanque. Con las tenazas que encuentras en la pared, recoges un trozo de gasa y lo colocas en el tanque de nitrógeno para congelar el virus. En la sala de la derecha, se encuentran los androides en sus cabinas. Abres la del centro e insertas el circuito de Joey. Desde el monitor, introduces los datos. Joey está listo de nuevo. Joey, ahora Ken, te acompaña hasta la sala contigua. Coloca su mano en uno de los paneles y tu haces lo mismo en el otro. De esta manera se abrirá la puerta. Al final de la tubería encuentras un saliente donde atas el cable. Por unas pequeñas escaleras desciendes hasta un orificio, por el que tiras la gasa infectada. Gracias a cuerda que ha quedado colgando llegas a tu destino.

La respuesta es mucho más dura de lo que podrías imaginar. La fuente de todas esta desgracias es tu propio padre. El tiempo se acaba, así que decides darle un trabajo definitivo a tu leal Ken Él será el sustituto de tu malogrado padre.

C.S.B.

LOS PERSONAJES



HUTCH WARD — RATGIRL



KIPPER KEARNS — HANNAH KOPPISS



DOUGLAS WHIM — KAREN WERNER



DINGO DODDS



JOEL SANTINI

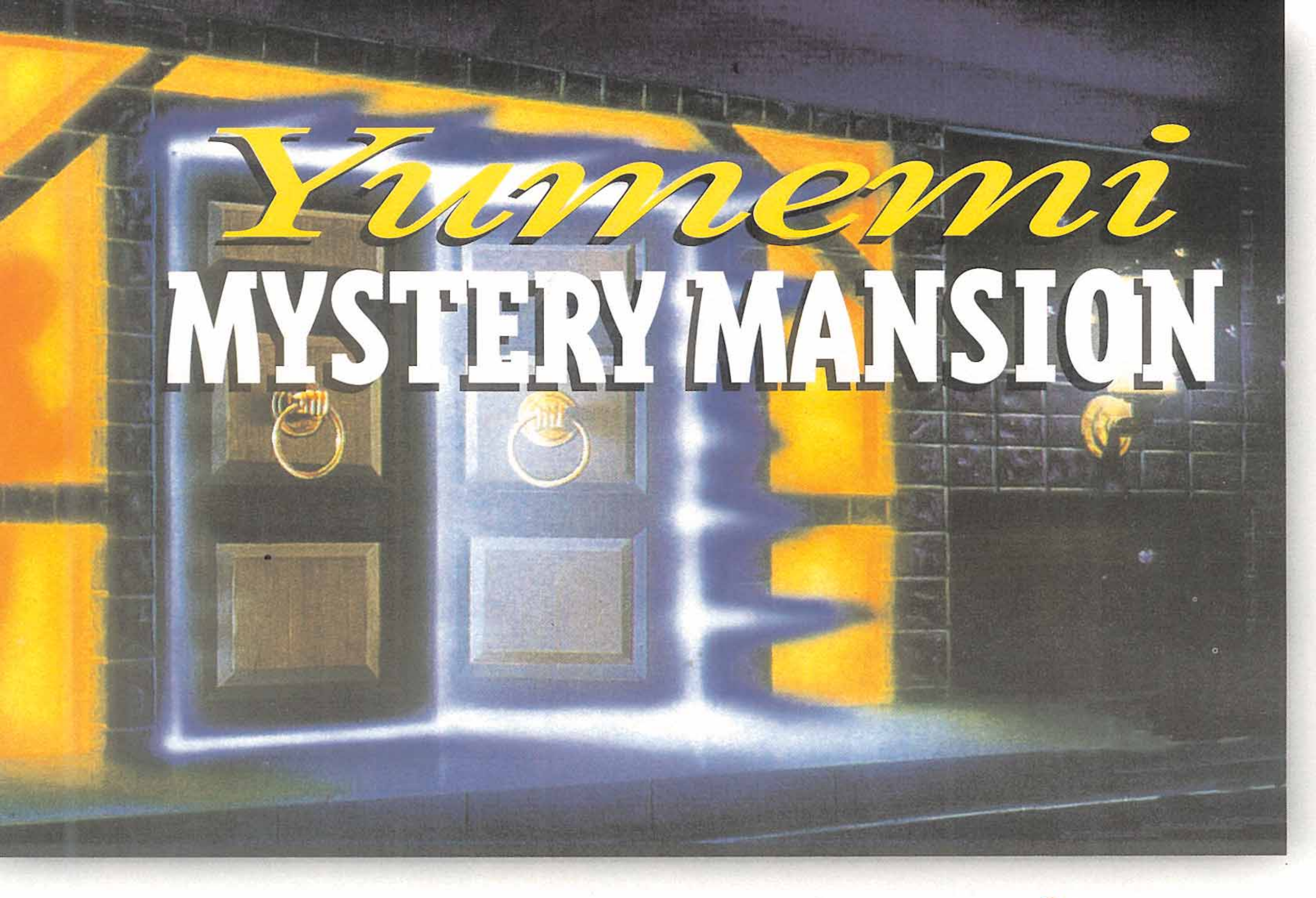


GINGER EVANS



PAMELA LIFELY

El lugar es agradable, pero le falta música. Te acercas hasta la máquina y eliges un tema..., «Buscas, pero no encuentras». Este puede ser bueno.



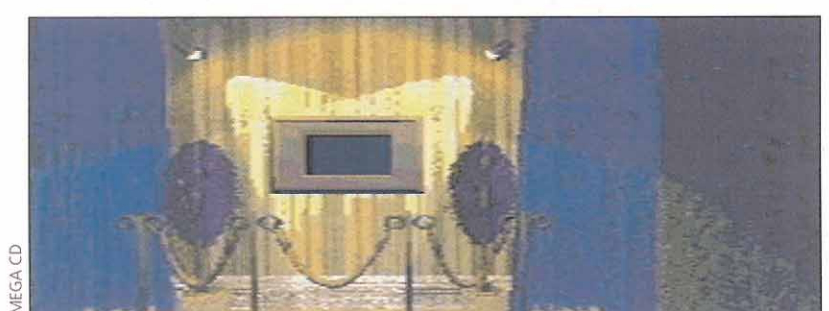
Cuando la hermana de Jonathan desapareció mientras perseguía una mariposa, ninguno de los dos pudo imaginar la aventura que les esperaba. Una extraña mansión se convirtió en una trampa mortal. Pero todavía hay esperanza. Si Jonathan es capaz de encontrar a su hermana antes de que el reloj marque las doce, existe una pequeña posibilidad de escapar de la casa. Lo que a continuación os ofrecemos es tan sólo una pequeña ayuda, para que las cosas sean un poquito más fáciles.

La gran búsqueda

Objetos imprescindibles



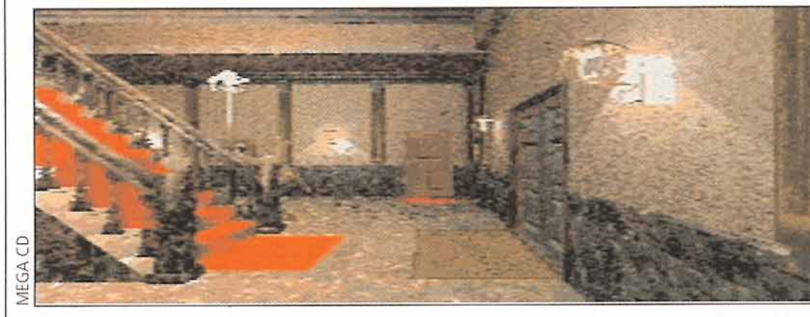
MEGA CD


MEGA CD

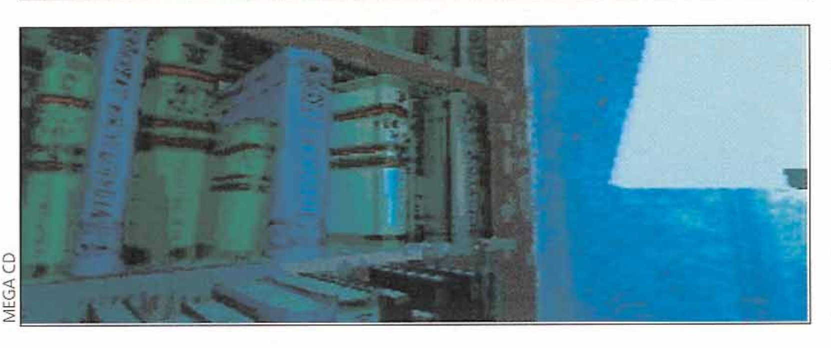
Antes de liarnos a dar vueltas por la mansión, sin saber muy bien lo que hacer, hay que tener en cuenta que el tiempo es un factor en contra, y que es necesario ir lo más rápido posible. Para evitar, en la medida de lo posible, que todo se nos ponga muy cuesta arriba, el primer paso obligado es recoger el diario, que nos permitirá salvar partidas, hasta un máximo de tres. El diario se encuentra en el salón, una de las pocas habitaciones cuyas puertas están abiertas nada más empezar. Está situado junto a la entrada, justo encima de una silla.

El segundo punto importante a tener en cuenta es que el desarrollo del juego obliga a encadenar las acciones en un orden determinado. Si no hemos realizado algo en concreto, no podremos seguir avanzando. Por ello, siempre que estemos atascados será necesario realizar una visita a la sala de juegos, en el primer piso, y echar un vistazo al espejo que se encuentra al lado de la diana. Allí, se nos darán las pistas necesarias sobre el siguiente lugar a visitar o el objeto a recoger.

La biblioteca


MEGA CD


MEGA CD


MEGA CD

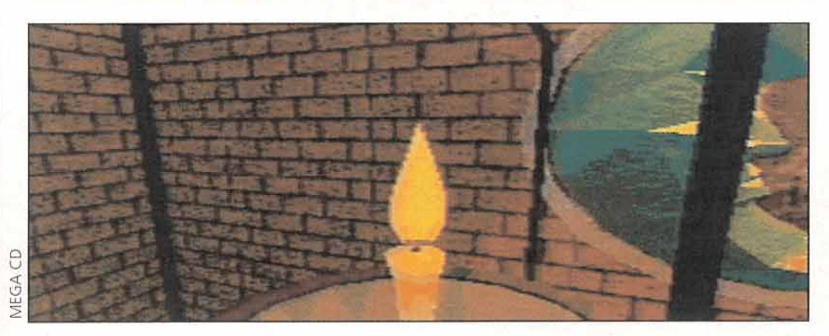
El camino a recorrer para llegar hasta aquí puede parecer algo lioso, pero aún es más enrevesado el proceso para salir. Veamos los pasos que hay que dar.

La primera visita a la biblioteca se realiza a través de un pasadizo secreto, desde la habitación de las velas, a la que se llega a través de uno de los cuadros existentes en el estudio de pintura situado en el primer piso. Apagando la vela que se encuentra justo a la izquierda de la luna, se abre una trampilla que nos permite acceder a la biblioteca. Una vez allí, tendremos que investigar en las estanterías, hasta que demos con un libro que nos contará el modo de abrir, más adelante, un nuevo acceso a otro pasadizo. Pero lo que hay que hacer ahora es salir de la biblioteca. Seguramente, en este punto tendréis una llave en vuestro poder, cogida en el estudio, pero que no nos deja abrir la puerta de esta habitación. Si volvemos a investigar por las estanterías, veremos como se levanta un libro, bajo el cual aparece una nueva llave que sí encaja perfectamente en la cerradura. Si la usamos ahora, saldremos al vestíbulo principal, dejando ya este acceso disponible para posteriores ocasiones.

La habitación de las velas


MEGA CD


MEGA CD


MEGA CD

Una vez que tengamos en nuestro poder las cerillas, y hayamos abierto la sala de música, habrá que volver de nuevo a la habitación de las velas para descubrir el acceso a los subterráneos. Esta vez no llegaremos aquí a través del cuadro, sino de la trampilla por la que anteriormente salimos, situada bajo la mesa de la biblioteca. Una vez allí dentro, tendremos que recordar lo que el libro que leímos en nuestra investigación en las estanterías nos contó.

El truco, para abrir la puerta que hay disimulada en una de las paredes, está en dejar encendidas las velas necesarias para que su disposición coincida exactamente con la de los dardos de la diana que hay en la sala de juegos. Es necesario fijarse bien en la situación de la luna, en ambos sitios, para encender correctamente las velas.

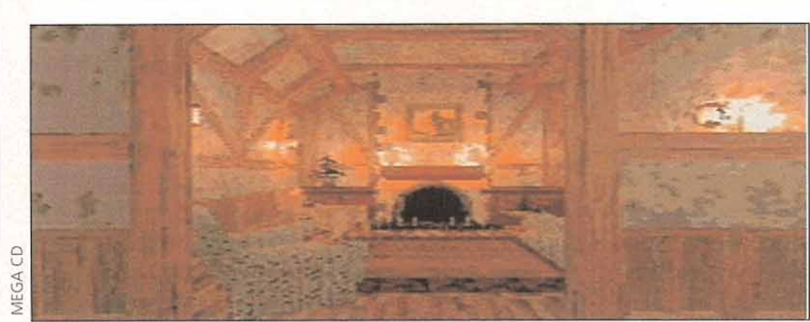
Los subterráneos

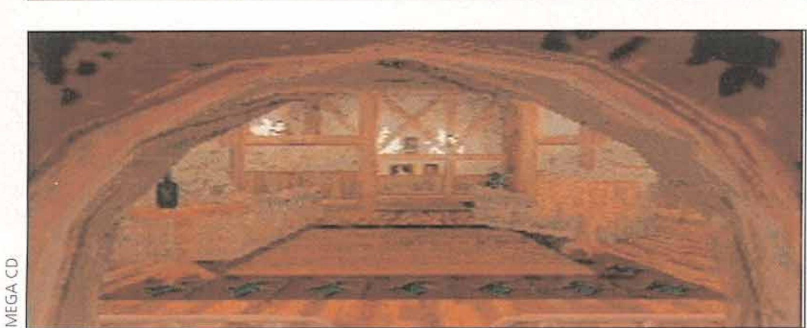

MEGA CD


MEGA CD

Tras salir de la habitación de las velas y llegar a un extraño pasillo, la única salida posible se encuentra al final del mismo, en una puerta que da acceso a la habitación de las flores. Allí, veremos una nueva puerta a la izquierda. Traspasaremos la misma y encontraremos, en un pedestal en mitad de la habitación, el alma de la hermana de Jonathan atrapada en forma de mariposa. Pero no es posible llegar hasta ella aún, ya que un simple paso hacia delante nos haría caer en el agua que llena la habitación, con un resultado fatal. Para rescatarla es necesario seguir los siguientes pasos: justo al entrar, recogeremos una flor situada a la izquierda para salir a continuación, nuevamente, a la habitación de las flores. La colocaremos en un jarrón que está vacío y entraremos a por la mariposa. Una vez en nuestro poder, hay que volver al pasillo y girar a la derecha y salir corriendo, para evitar que la estatua que vigila nuestros movimientos se levante y nos capture.

La chimenea


MEGA CD


MEGA CD

Para finalizar el juego hay que escapar de la casa antes de que el maldito reloj señale la hora fatídica. Pero todas las puertas permanecen cerradas. El único lugar por el que se puede salir es por un espejo, llevando el objeto adecuado, al que únicamente se llega a través de un pasadizo que hay en la chimenea del salón. Entrar en la chimenea sólo es posible con el candelabro, que encontraremos en la sala de música, para a continuación torcer a la izquierda y llegar hasta el final. Allí encontraremos una llave, gracias a la que conseguiremos una especie de medallón con el que se acciona un mecanismo que hará bajar una escalera y, tras pasar unas puertas, podremos llegar hasta el espejo. Pero, para ponerlo un poquito difícil, tendréis que averiguar vosotros mismos que puerta es la correcta, y cual es el objeto que hay que llevar para usar ante el espejo. Ánimo, el final está cerca.

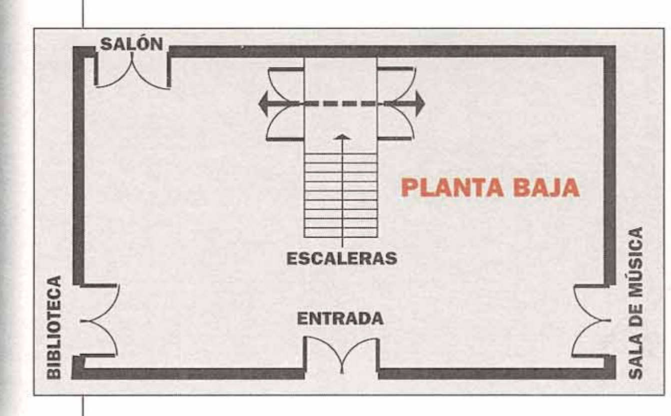
Cada cosa en su sitio


MEGA CD

Los objetos que hay que recoger y usar en el juego, sólo aparecen a medida que se realizan las acciones precisas. No os desesperéis si, al principio, buscáis y no encontráis nada. Recordad que si os atascáis, el espejo de la sala de juegos siempre está ahí, para daros las pistas necesarias. De todos modos, esta es una lista de los objetos que encontraréis, y en qué lugar de la casa:

DIARIO	SALÓN
LLAVE 1	DORMITORIO
LLAVE 2	ESTUDIO
LLAVE 3	BIBLIOTECA
LLAVE 4	CHIMENEA
CAJA CERILLAS	SALA DE JUEGOS

FLOR	SUBTERRÁNEOS
MARIPOSA	SUBTERRÁNEOS
RELOJ	ESTUDIO
CANDELABRO	SALA DE MÚSICA
MEDALLÓN	SALÓN
CRISTAL DE CUARZO	DORMITORIO





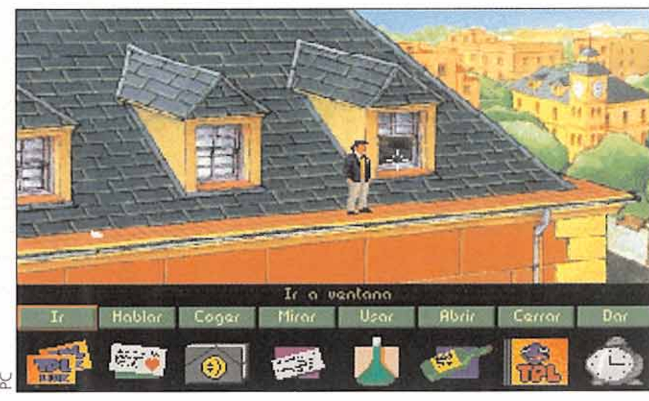


OBJE

Los viajes de fin de carrera son los más deseados por todos los universitarios que se embarcan en la cruzada de conseguir tras varios años de estudio un título que más tarde pueda valerles para encontrar un trabajo. Algunas personas hacen casi cualquier cosa para poder ir a dichos viajes, pero nada como lo que le sucedió a Igor, el protagonista de la primera aventura gráfica española, y que a continuación pasamos a relataros.

Aventuras y desventuras de un universitario en apuros







Este decano tacaño, engreído y borrachín –fiel reflejo de muchas realidades...–, no soporta el sabor del agua.

La historia comienza cuando, en la cascada situada cerca del campus universitario, Philip y Laura conversan acerca del viaje de fin de curso de Biología, a una isla paradisíaca de nombre Uikokahonia. Él es un creído que piensa que las mujeres están a su disposición siempre que quiera, mientras que ella es la chica más hermosa de todo el campus. No hace falta ni decir que Igor, nuestro protagonista, está loco por Laura y que se ha prometido a sí mismo seguirla, vaya donde vaya. Sin embargo, para ello tiene que cumplir tres requisitos fundamentales: primero, estar matriculado en la asignatura, pero el chico no le gustan las ciencias y se inscribió en Sociología; segundo, presentar un trabajo de Biología, que tampoco tiene; y tercero, abonar las tasas correspondientes, pero en su cartera hay más telarañas que en el Spectrum que tengo en casa...

LA MATRÍCULA DE BIOLOGÍA

Como por algún sitio hay que empezar, Igor decide comenzar por arreglar el problema de no estar matriculado en Biología. Sabe que todos los expedientes están en el decanato, en un fichero que guarda celosamente la secretaria. De este modo, se va de la cascada, no sin antes recoger un papel que se le ha caído a Philip cuando hablaba con Laura. Con ello, se dirige al decanato, a ver qué es lo que puede hacer. La secretaria, por un lado, no le deja ver su expediente bajo ningún concepto, con lo que no insiste más y sale de la habitación, para entrar en el del decano Peeper. Éste no conversará con Igor al menos que cierre la puerta al entrar. Tampoco consigue nada de este personaje, pero al menos sabe que le gusta que le hagan regalos. Algo es algo.

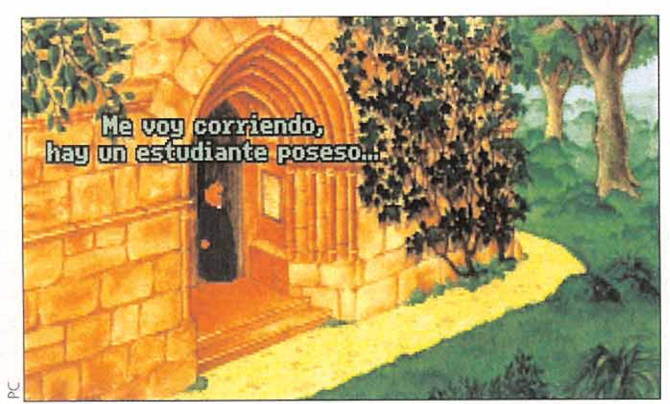
Nuestro joven héroe no se complica la vida estudiando una asignatura que no le atrae en absoluto... Para aprobar prefiere recurrir a métodos más prácticos.

Al salir, encuentra en la papelera una hamburguesa mordida, que se guarda por si sirve más tarde. En el interior de una cañería encuentra una babosa, que igualmente decide conservar. Avanzando hacia la izquierda, descubre también la ventana del decano, que da a la calle, y debajo de ella, un agujero bastante profundo. Sin nada más, decide ir a su habitación de la residencia. Una vez allí, recoge el reloj despertador de su mesilla y el último compacto de T.P.L., el grupo más de moda. A través de la ventana, consigue salir a la cornisa, aunque el lugar por el que ha salido se cierra de pronto, impidiendo volver por el mismo camino. Por suerte, hay una ventana al lado, que da a una especie de desván sin luz. Registrando entre las cosas que hay allí, encuentra un cazamariposas, y en la parte derecha de la sala una estantería con una caja de cerillas. Además, en una pared descubre un clavo a medio clavar. Buscando en el baúl, localiza un martillo que le sirve para hacer un pequeño agujero en la mencionada pared. A continuación, y con la ayuda de un pico, hace el agujero más grande, pero todavía lo puede hacer mayor con la ayuda de un explosivo y las cerillas. El boquete abierto le permite volver a su habitación por el armario, con tres objetos nuevos. Sin nada más que poder hacer, se dirige a la facultad, en busca de alguna ayuda.

Una vez allí, sube al primer piso, donde encuentra a Margaret, una oronda muchacha de aspecto nada agradable, y con un apetito voraz. No parece que le importe nada más que comer hamburguesas, con lo que la dejó tranquila por el momento. Un poco más a la derecha encontró algunas taquillas, entre las que destacaba la de Philip. Al no tener la combinación del candado, se fue por donde vino. En el otro extremo del pasillo, se encontró con una chica llorosa por haber suspendido un examen, a la que la birló la carpeta, en previsión de un uso posterior. En el piso superior, al lado de las



TIVO UIKOKAHONIA



La única manera de sacar al pesado del cura de su iglesia, es engañándole con un caso de exorcismo diabólico...



Las mujeres que "se mueven" en esta aventura son realmente excitantes... Pero aún más lo son sus vestidos...



Cualquier sitio es bueno para una cita a ciegas. Y si ésta se da en un laboratorio de química, la fórmula puede ser explosiva...



Si nos adentramos en la catacumbas del programa..., lo mejor será no perder el norte y guiarnos por nuestra intuición.



Ya hemos salido a flote..., y lo que nos espera es más interesante que lo que hemos dejado atrás.



Estamos muy cerca del final. Un faro nos alumbra el camino para poder conseguir el dinero necesario para viajar a Uikokahonia.

escaleras encontró la entrada al observatorio, cuya puerta estaba cerrada con llave. En dicho piso halló también la biblioteca donde un empollón de nombre Harrison estudiaba sin descanso. Al pedirle Igor ayuda para realizar el trabajo de Biología, Harrison se negó, y menos por nada. Había que conseguir algo para animarle a que ayudara a nuestro amigo. Y en la sala opuesta, el laboratorio de química lleno de trastos, de los que se llevó una probeta con un líquido verde que parecía bastante peligroso, pero que de todas formas, se llevó consigo.

Al salir de la facultad, encontró a Philip hablando con un amigo acerca de unas botellas de whisky que el primero tenía en su taquilla. Igor, con gran habilidad decidió dar el cambiazo a su carpeta con la que le había sustraído a la chica llorosa. En su interior, estaba la combinación de la dichosa taquilla.

Una vez la abrió, recogió de su interior una botella de la bebida escocesa, que regaló posteriormente al decano, descubriendo de este modo la afición oculta del dirigente universitario al alcohol, que una vez vaciado el contenido, las tiraba por la ventana, y se hacían añicos. Entonces tuvo una idea: dar gato por liebre al decano, o mejor dicho, agua por alcohol. Volvió a la taquilla de Philip y cogió otra botellita. Luego, en el decanato colocó el cazamariposas en el agujero que encontró bajo la ventana, con el fin de recoger la botella cuando fuera arrojada a la calle. Todo salió a la perfección, e Igor tenía en su poder una botella vacía, que podía llenar de agua. Recordó entonces el comienzo de la aventura, en la cascada. Una vez hubo llegado, comprobó que no podía llenar la botella, pero por el contrario, encontró un fotógrafo que quería retratar a un pájaro de color rojo con rayas blancas. A pesar de que Igor intentó que le dejara la cámara de fotos, su dueño no se la dio. Apesadumbrado, regresó a la facultad. Quizás en los servicios pudiera coger agua. Sin embargo, en los de chicos no había el líquido elemento, con lo que fue al de chicas. Pero allí, dos preciosas jovencitas charlaban amenamente, y la conversación parecía que iba a ser larga, por lo que decidió deshacerse de ellas con la ayuda de la babosa encontrada en el canalón. Las muchachas se largaron, y por fin logró llenar la botella de agua en el servicio de caballeros, encontrando además una horquilla en el lavabo de las damas. Tras dar de beber al decano, a éste le sobrevino un ataque a consecuencia de ingerir un producto que no fuera alcohol. Igor aprovechó para a través del interfono despedir a la secretaria, la señorita Pickford con lo que ya tenía vía libre para modificar su expediente académico a su antojo.

Con la ayuda de la horquilla, encontró además un disfraz de mono en el armario. Y por último, entre los libros del decano halló uno en cuyo interior estaba la llave del observatorio, y también se llevó el periódico que leía el decano antes de caer fulminado por la mezcla de hidrógeno y oxígeno.

La relación entre Igor y Laura es un tanto particular, sobre todo si tenemos en cuenta la figura de Philip, el "guaperas de turno".

EL PROYECTO DE BIOLOGÍA

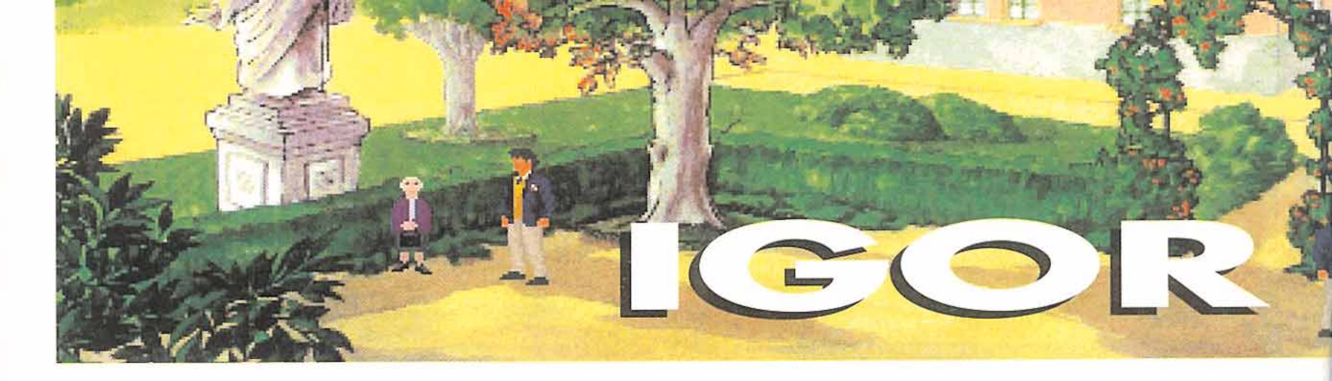
El trabajo era sin duda lo más complicado, pues no tenía tiempo material para realizarlo. Y Harrison no quería hacerlo gratis, con lo que había que buscar algo que ayudara a que cambiara de opinión. La mente de Igor no andaba muy bien por aquel entonces, y decidió organizar una cita entre el chico y Margaret, sacar una foto de la cita y utilizar el viejo pero efectivo método del soborno. Sólo necesitaba la cámara fotográfica, pero no sabía cómo conseguirla. Dando una vuelta por el parque, descubrió a una ancianita que había perdido a su gato. E Igor, que es muy sentimental, pensó en buscarlo para ella.

Pero lo más parecido que halló fue un lagarto que corría por las paredes de la iglesia, y al que no se podía atrapar, pues se escapaba cuando alguien se acercaba. Entonces, recordó que en el árbol del parque había resina, con lo que cogió un poco y la untó en un ladrillo de la iglesia, quedando de este modo el lagarto atrapado. Sin embargo, parecía ser más delgado que un gato, con lo que le alimentó con la hamburguesa. Por fortuna dio el pego a la abuelita, que en agradecimiento, le regaló un petardo de los que se usan en las fiestas de los pueblos de color rojo con rayas blancas. Gracias a él, pudo deshacerse del fotógrafo, y tomar su instrumento de trabajo.

Convencerlos no fue difícil, pues utilizó una nota encontrada en la papelera del aula de Física con él, y la que se le había caído a Philip en la cascada ligeramente retocada con un bolígrafo tomado prestado de la mesa del profesor de Química con ella. La cita tuvo lugar, y nuestro amigo tomó una instantánea de lo más comprometedora para el chaval. Pero la sorpresa de Igor cuando intentó hacer uso de la foto fue grande, pues Harrison le estaba agradecido, pues por fin tenía una mujer en su vida que lo quería. Pero la suerte volvía a estar de su lado, ya que en agradecimiento le entregó un trabajo de Biología. Lo más difícil parecía haberse resuelto con sencillez.

EL DINERO DE LAS TASAS

Ahora sólo quedaba conseguir el vil metal. Aquí influyó la suerte más que otra cosa, pues mirando por el telescopio un cometa que anunciaba el periódico, divisó en lo alto del campanario de la iglesia a dos tipos que parecían ser los ladrones de una estatuilla. Sin embargo, el cura no le dejó subir, a menos que se presentara algún caso grave de exorcismo o similar. Una bombilla se iluminó en su cabeza al escuchar estas palabras: con darle a Philip el líquido verde encontrado en el laboratorio, seguro que se pondría enfermo. Dejó la probeta en la taquilla, y cuando Philip bebió de él, se parecía más a "Bittlejuice" que a una per-





PC

Una noche mágica, con búho incluido, nos acercará a un extraño personaje al que le gusta mucho la música moderna...



PC

Los ladrones suelen ser personajes inteligentes..., pero los hay muy torpes. En el programa de Péndulo encontraréis unos cuantos.

UIKOKAHONIA a la vista

Con la matrícula realizada, el trabajo de Biología y el dinero necesario se dirigió a conserjería donde tras entregarlo todo le comunicaron que todavía le quedaba un tema pendiente: tenía que hacer un examen de la asignatura y aprobarlo. Parecía imposible que tras tantos avatares, un estúpido examen le iba a privar de ir a Uikokahonia. Como no tenía ni idea de la asignatura intentó copiar de otro alumno con tan mala pata que el profesor le pilló y le suspendió. Todo parecía perdido cuando al salir de la facultad, vio una jaula vacía con destino a Uikokahonia que todavía no había sido enviada allí. Se puso el disfraz de mono encontrado en el armario de la secretaria del decano y se metió en la jaula. Durante el vuelo descansó de las aventuras sufridas, y para cuando se despertó, estaba ya sobrevolando la isla. Tenía que saltar del avión o tendría problemas en la aduana. Encontró un paracaídas, se lo puso, lanzó una plegaria al cielo y saltó al vacío... Lo que ocurrió después, es algo que no puede ser relatado. Tendréis que descubrirlo por vosotros mismos.

sona. El cura fue alertado, dejando la parroquia libre para investigarla.

Cuando Igor accedió a su interior, se dirigió rápidamente al campanario, donde localizó un papel con una frase en principio sin sentido. Bajó, y al ver unas velas, decidió encender una a ver si le ayudaba a salir del entuerto en el que se había metido. Y el espíritu de un monje llamado Fray Anthony Mails se le apareció a sus espaldas, entregándole un pergamino. Además, vio en una pared una especie de entrada secreta, que se abría al pulsar unos bloques de piedra tallados en la pared.

Una vez dentro, pronto descubrió que estaba de un laberinto en el que encontrar la salida no le resultó fácil. Al hallarla, descubrió que había anochecido, con lo que se dirigió a un faro cercano. Su propietario le contó que estaba roto desde hacía cinco años, y que no sabía cuando llegarían los repuestos, con lo que no podía emitir señales. A continuación, fue al cementerio, en el que el marchoso y rapero guarda Boris vigilaba que no entrara nadie que no fuera a visitar alguna tumba. Igor no conocía a nadie que estuviese allí enterrado, con lo que intentó llevarse un jarrón que había cerca. Pero Boris no le dejó hasta que Igor le regaló el último disco de T.P.L.

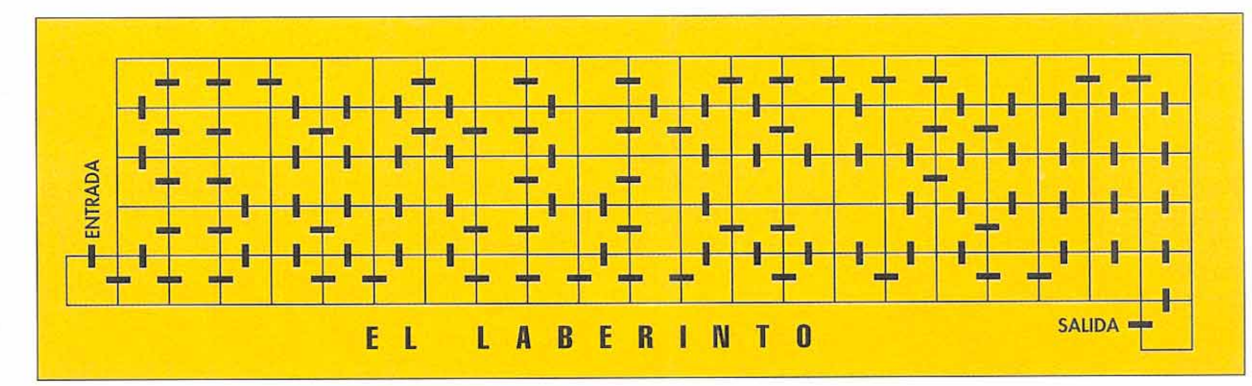
Ya sólo le faltaba visitar el bosque. Lo primero que halló fue una flor que no conocía de nada, y después un pantano en el que un montón de luciérnagas revoloteaban en torno a las flores, siguiendo a una que parecía la líder. Metió Igor la flor recién cogida en el frasco, con lo que todas las luciérnagas se metieron dentro. Ya tenía una fuente de luz que ofrecer al farero para que le mandara el mensaje encontrado en el interior de la campana. Este lo hizo a pesar de que no lo comprendía. Desde un barco cercano mandaron la respuesta, en la que hablaba de que una persona tenía en su poder la estatuilla. Tras dar las gracias al farero, volvió al cementerio, pidiendo a Boris que le dejara ver la tumba del hombre que desde el barco le habían dicho. En la lápida halló la estatuilla robada, que devolvió a la policía y por la que cobró una sustanciosa recompensa.

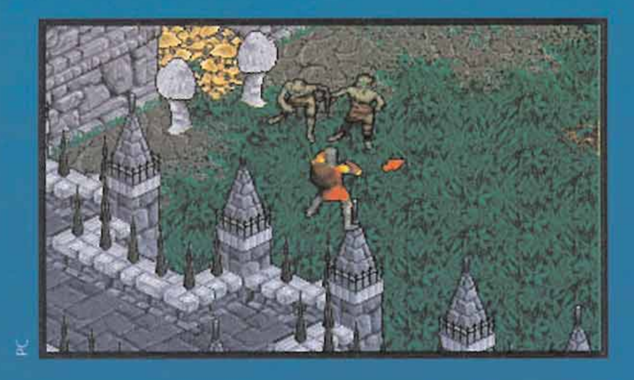


PC

Los fareros son gente solitaria y amable. Este de la imagen responde bien a esta definición.

O.S.G.











Prosigue el, a primera vista, desequilibrado enfrentamiento entre el Guardian y el Avatar. Hasta ahora has conseguido "dar la sorpresa" y le has derrotado, tanto en Britannia como en la isla de la Serpiente. Sin embargo, los recursos de tan poderoso enemigo son múltiples... ¿A quién se le iba a ocurrir crear un mundo en que perder a su enemigo?

Pues prácticamente a nadie. Y aunque se te ocurriera, no podrías crear un mundo así por las buenas. Pero el Guardian tiene el poder y la imaginación necesarias, y es lo que ha hecho: se ha inventado a Pagan y ha dejado caer en él al Avatar. Así que en esas estamos: el Avatar ha llegado a un mundo que le es totalmente desconocido, en que no conoce a nadie y no sabe qué le espera, aunque proviniendo del Guardian, nada bueno es "esperable".

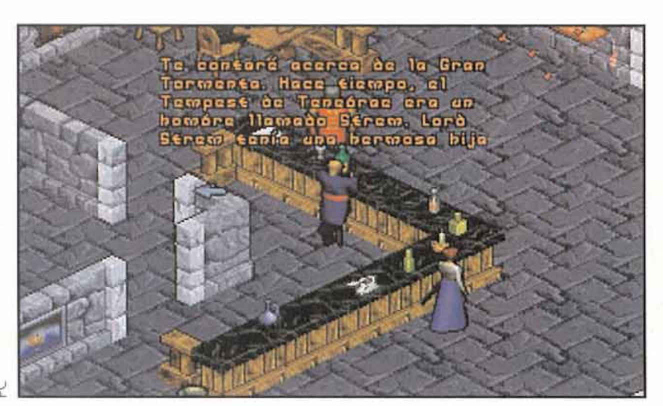
PAGAN

ULTIMA VIII

Rutas de un Mundo Desconocido

El mundo de «Pagan», no obstante, tiene su historia, a la que no es ajeno el Guardian. Un breve resumen de la misma no estará de más. Originalmente, los habitantes de Pagan se llamaban Zealan, y veneraban a los sentimientos, personalizados en dioses: el amor, el odio y la neutralidad. Pero un buen día apareció el Guardian, en el papel de entidad salvadora, y les advirtió de la llegada de su némesis, un tal Destroyer (posiblemente, otra encarnación del Guardian), al que sólo podrían detener si comenzaban a idolatrar a los elementos.

Entre los habitantes de Pagan hubo disensiones, pero la mayoría decidieron mostrar sus respetos a los nuevos titanes: Lithos, Hydros, Stratos y Pyros. Los rebeldes fueron desapareciendo poco a poco, hasta casi olvidarse de las deidades Zealan en favor de estos dioses físicos. Llegado el momento, los cuatro titanes derrotaron al Destroyer y salvaron a Pagan, si bien a costa de cambiar radicalmente su fisonomía. Por desgracia, el poder de los titanes les llevó a la tiranía sobre los pobres humanos, de la que fueron saliendo como pudieron, no sin grandes sacrifi-



Una cantina siempre es un buen lugar para obtener información. Pero, tened cuidado, al posadero le encantan las "batallitas".



Desafortunadamente, no siempre se puede acceder a cualquier lugar en el momento que nos apetezca. Sed diplomáticos.



En teoría, los hechiceros son una fuente de conocimiento, pero el camino de vuelta a Britania no es algo que todos conozcan.

cios. Después de todo, los titanes elementales tampoco eran tan buenos, y la perfidia del Guardian quedaba una vez más patente.

PRIMEROS CONSEJOS

Esta situación es la que va a encontrar nuestro héroe al llegar a Pagan, si bien no tiene ni idea de la misma. Poco a poco la irá conociendo, claro está. Sin embargo, antes de empezar a adentrarnos en «Pagan», es conveniente tener presentes unos cuantos consejos prácticos, relacionados con la faceta arcade del juego.

En primer lugar, los monstruos. Se pueden clasificar en dos grupos, según qué acción sea la más conveniente de hacer en su presencia. Dicha acción puede ser: a) Luchar; b) Huir. Me temo que el primer grupo es el más escaso, y está formado por hombres invisibles, zombies y changelings; en algunos casos, los fantasmas y los esqueletos (aunque estos se levantan de nuevo algunos instantes tras su destrucción) también pueden ser objeto de acometida; por supuesto, los bichos pequeños (mariposas, arañas y dragoncitos) no son enemigos serios. Respecto a la huida, es claramente conveniente en los casos restantes: demonios, trolls, kiths, golems, seekers...

La estrategia de combate es común: golpear al enemigo, orientándote bien hacia él, lo que significa que si fallas el golpe debes cambiar rápidamente de orientación (aunque te parezca que le estás apuntando bien) y repetir; mientras está aturdido, acercate a él y atiza de nuevo. No suele ser recomendable usar hechizos en estos menesteres, pues perderás preciosos reagentes que luego pueden ser imprescindibles. Aparte, el ejercicio del combate físico hará que tus atributos suban de valor y te hagas más fuerte. En particular, va interesarte que suba la fuerza por una razón que explicaré en el siguiente párrafo. Final, y lógicamente, es deseable que uses en cada momento el arma más poderosa que puedas tener; no olvides que las que tienen un aura azulada están encantadas y suelen tener mejores prestaciones (jo, como escribo:"armas con prestaciones").

Otro tema de interés es el manejo del inventario. El peso que puedes llevar es bastante limitado, como pronto comprobarás. Por supuesto, cuando suba tu fuerza podrás llevar más objetos, pero aún así desearás poder llevar más. En consecuencia, debes realizar un estricto control de tus posesiones y no llevar cosas inútiles. Estrictamente, y salvo que te dediques a acarrear piedras, no hay cosas inútiles; pero sí hay algunas que es conveniente no abandonar: piezas de armadura (casco, piezas de torso, de cintura, de piernas y de brazos), un buen arma y escudo, elementos necesarios para realizar hechizos (normalmente es mejor llevar hechizos ya compuestos, pues ahorras peso) y algo de dinero.

Entre los habitantes de Pagan hubo peleas, pero la mayoría decidieron mostrar sus respetos a los nuevos titanes.

En cuanto a la interacción con NPCs, no dejes de preguntarles por todas las cosas que te den oportunidad: la información no ocupa lugar y te puede ser muy útil en el momento más inesperado. Lo mismo se puede decir de los libros, que pueden contener datos imprescindibles; por supuesto, también hay algunas obras de relleno, como el Lord of the Earrings, que debe de ser como el best-seller de «Pagan», ya que está en todos los hogares.

Tas estas apreciaciones iniciales, es momento de saludar a ese personajes que nos mira con la boca abierta desde que hemos aparecido en sus redes.¿Qué hablarán los Pagan?

CONOCER TENEBRAE Y SUS HABITANTES

Devon, que así se llama el pescador, tiene un sinfín de datos para que empecemos a conocer Tenebrae y sus alrededores; además, tiene un amiguete, el bibliotecario Bentic, que sabe aún más. El problema del Avatar es grave, ya que quiere volver a su mundo de origen, desconocido en Pagan. Así, a primera vista, parece una misión tendente a imposible, pero por preguntar que no quede.

La entrada a Tenebrae vendrá precedida por una sangrienta escena a la que, por desgracia, habrá que irse acostumbrando. Allí veremos a la temible Mordea, la Tempest y actual regente de Tenebrae, cuyos poderes provienen directamente de Hydros por línea hereditaria. Os adelanto que es bueno tenerla contenta. Ya en Tenebrae, quizá encontremos algún soldado que nos oriente amablemente hacia los distintos monumentos de la ciudad. La biblioteca está en Tenebrae Este, en su parte norte.

Allí tendremos una parcialmente infructuosa conversación, que nos conducirá a otro sabio aún más sabio: Mythran, que habita en la meseta al Norte de la ciudad. Nuestros pasos han de dirigirse allí en esta ocasión: primera ración de saltos de precisión y de zombies para calentar el brazo. También hay unas palancas a pulsar pasado un puente: sólo debes tocar aquellas que no tengan huesos en frente de ellas. Tras el estremecedor saludo, se desbloquea la palanca situada antes del puente, y ya podemos seguir a casa de Mythran.

La meseta está llena de setas rojas, cuyo peligro conoceréis si aterrizáis sobre alguna de ellas en vuestras carreras. Al llegar a la cabaña, observareis que Mythran no os esperaba, lo que os supondrá tener que atravesar una serie de obstáculos. Mythran os va a contar muchas cosas interesantes, pero tampoco tiene mucha idea de qué hacer para devolverte a Britannia. Eso sí, piensa que si alguien lo puede hacer serán los Titanes Elementales. Por ello, te recomienda que intentes llegar a una audiencia con ellos, y que comiences por Lithos y sus nigromantes, residentes en el cementerio. Además de todo, Mythran te puede proporcionar un práctico hechizo de abrir puertas escondidas.

UNA AGRADABLE VISITA AL CEMENTERIO Y SUS ALREDEDORES

Situado al este de Tenebrae, está zona no es precisamente la que más "vida" tiene de Tenebrae.

De hecho, sólo tiene dos habitantes en el sentido humano de la palabra, y uno está a punto de palmarla. Para conseguir esto, tu misión, que te encomienda Vividos, es recuperar la daga ceremonial de los Nigromantes, de la que se ha apropiado Mordea a fin de disminuir el poder de la magia de la tierra.

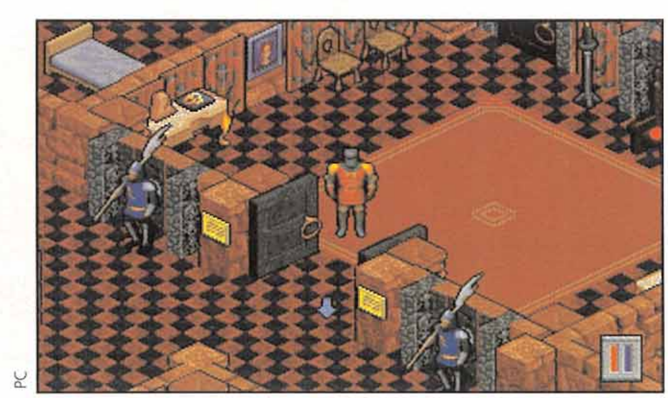
Como eres el nuevo, te toca a ti la misión de recuperarla, nada envidiable si consideras que está escondida en el aposento privado de la Tempest. El acceso al mismo es por la sala del trono, y la llave está allí escondida, pero procura no usarla si está cerca la princesa. Por otro lado, la llave del armario en que se esconde la puñetera daga la podrás obtener a través de la sirvienta, que te la dará pese a la inicial reluctancia.

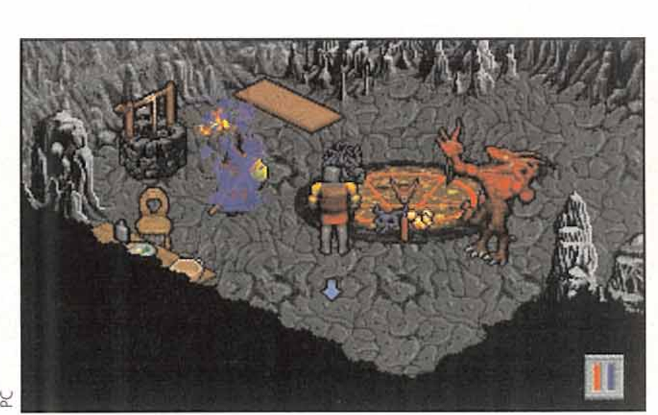
Ya recuperada la daga, vuelve corriendo a presencia de Vividos, que te aceptará como aprendiz y te encomendará una misión sencillita para ir calentando. Lo divertido comienza después, cuando te da la llave del Caretaker, te informa de cómo usarla para realizar hechizos y te despacha para las Catacumbas, al norte de la mansión, para que tengas una charla con los Antiguos Nigromantes. Toma misión agradable.

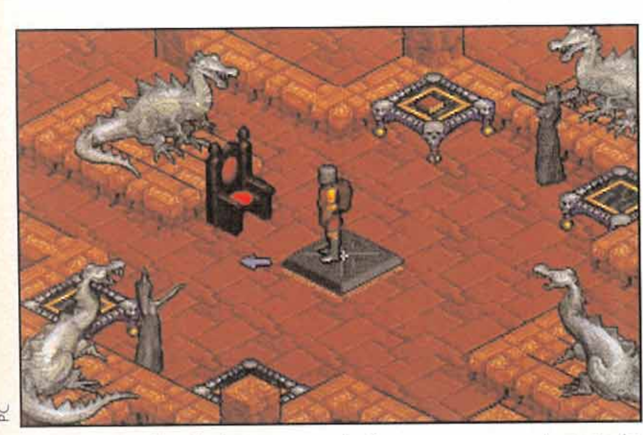
No hace falta que te pertreches excesivamente, pero sí debes llevar preparado un hechizo de Abrir Suelo y otro de Hablar con los Muertos, así como la recién entregada llave y una bolsa. En las catacumbas vete hacia el este, luego avanza hacia el norte cuanto



¿Un viejo conocido? Cuidado, puede que las apariencias engañen o quizá sea la mala memoria la que nos puede traicionar.


No debe quedar rincón sin explorar. Cualquier cajón puede esconder más de una sorpresa, aunque no siempre agradables.

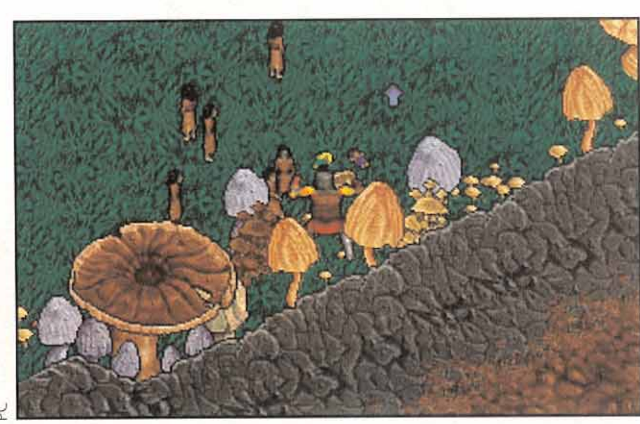

Algunos no saben aguantar una broma, como apoderarse de sus hechizos. En ciertos casos una retirada puede saber a victoria.



Los accesos a las distintas zonas de Pagan nunca son demasiado evidentes. Quizá descubramos más de un extraño modo de viajar.



Una visita de cortesía nunca está de más, y cierta información es posible sonsacársela al personaje más insospechado.



Hasta el más inocente de los personajes que deambulan por Pagan puede resultar un enemigo potencial. ¡Mucho ojo!

puedas, y encamínate hacia el Este desde un cartel que pone algo así como "Busca tu destino". Por allí cerca encontrarás un mausoleo, a cuya entrada el suelo desaparece y caes en unas grutas subterráneas. Cerca de tu punto de aterrizaje hay numerosos componentes mágicos que puedes recoger si tu mochila los admite. No te preocupes, pues en cada zona vas a encontrar los reagentes necesarios para el hechizo que tengas que hacer. Además, en muchos casos tu habilidad podrá suplir la carencia del hechizo.

Y ahora permite que te deje sólo con tus maestros: el truco de todas estas misiones es correr como si fueras Indurain en una contrarreloj y hacer caso a tus mentores en el hechizo a usar. Aparte, procura llevar siempre del de Carne de Piedra, y cuando lo veas muy chungo úsalo. Francamente, estas zonas son de lo más difícil del juego, con tanto surtidor de bolas de fuego, lava, monstruo... Otro truco, técnico: si quitas los efectos de sonido, el juego avanzará más rápida y fluidamente.

Otra cosa: en todas las zonas hay formas alternativas de superarlas sin necesidad de usar el hechizo. En particular, en la de Resistir Muerte, hay un hueco en el circulo de estalactitas de la zona oeste. Eventualmente, llegarás a presencia de Gaulois, que te encaminará hacia el Palacio de Lithos tras enseñarte cómo crear un golem. Las puertas del Hall del Rey de la Montaña están en un valle para llegar al cual deberás atravesar Stone Cove. A estas cuevas se llega yendo hacia el sur desde tu entrada a las catacumbas tras aprender todos los hechizos.

Su exploración te revelará numerosas puertas que no puedes abrir, y una que sí, mediante una palanca en una columna cercana. Al salir al aire libre, verás un poco a tu izquierda la enorme puerta que da acceso al dominio de Lithos. Ya sabes qué hechizo usar, y no te olvides ejecutarlo sobre el barro y viendo la puerta.

El Hall bajo la Montaña va a poner a prueba tu habilidad arcade de una forma que no te imaginas. Antes de nada, vete por el camino del norte hasta llegar a los restos de un edificio, donde deberás pulsar un par de palancas. Hecho eso, vuelve y dirígete al oeste. Comienza la epopeya de los saltitos medidos, en la que me veo obligado a abandonarte.

Al final llegarás a un sitio lleno de barreras que se activan al pesar entre columnas. Para no salir mal del todo, usa las setas en su localización. No obstante, en el cofre del final de la estancia, y junto a la deseada llave, localizarás una gema que te protegerá de los rayos a la vuelta. La zona siguiente exige una vez más de tu pericia saltadora, pero procura ir primero hacia el sur para coger la llave que luego necesitarás por el norte. Tu avance te terminará llevando a presencia de Lithos, a la que llegarás flanqueado por sus sirvientes. Como consuelo te diré que si has conseguido llegar a su presencia has superado lo más difícil en arcade que «Pagan» te va a proponer. Ahora queda disfrutar de la aventura, de la que aún no hemos recorrido casi nada.

De vuelta a la sede de Vividos, nos toca otra vez trabajo de novato: enterrar a Lothian, para lo que basta con pulsar dos veces sobre su cuerpo. Hecho esto, somos nombrados Scion oficial de Vividos: a raíz de tan glorioso hito, se nos da la llave del Scion y se nos manda a un peregrinaje a buscar el lugar de nacimiento de Moriens. Yo creo que Vividos ya se ha pasado un poco,¿no? Es buen chico, pero el peregrinaje lo hará su padre. Nosotros a lo nuestro, que es encontrar a los otros elementales.

La estrategia de combate es común: golpear al enemigo, orientándote muy bien hacia la dirección donde éste se encuentre.

MUCHOS SUCESOS A LA VEZ

Mientras estábamos por ahí de turismo, ha habido novedades en Tenebrae. Bentic ha sido decapitado y Devon encarcelado. Vaya suerte, para dos amigos que teníamos. ¿Por qué, te preguntas? La respuesta está a buen recaudo en la habitación de pruebas de la cárcel del castillo, cuya entrada no parece nada obvia..., aunque Mythran no tendría grandes dificultades para ello. La lectura del dichoso libro, que no hace falta ni coger, tendrá un sorprendente desenlace que no voy a revelar.

Lo dicho, nosotros a lo nuestro. La llave del Scion abre prácticamente todas las puertas que había cerradas en las Catacumbas y Stone Cove. Por ejemplo, la puerta del "Destino". El territorio más allá de la misma tiene unos cuantos obstáculos en que nuestro ingenio deberá exprimirse. Al poco de llegar, veremos un laberinto de verjas, cuyas puertas se abren y cierran en los momentos más inadecuados para nuestra pretensión de atravesarlo. Por suerte, nos podremos encaramar a ese pasillo superior y salir sin mayor dificultad. Por cierto, un poco al sur hay un cofre es que está el Cráneo de los Terremotos, que, si es usado en el lugar adecuado de las Catacumbas adecuado (algo rojo latiendo) nos facilitará algo la vida.

Seguimos por la misteriosa zona del "Destino". En otro punto habrá que vigilar no resbalar con tanta canica. No obstante, al arrojar una de ellas por encima de la verja hacia una plataforma que hay sobre unos pilares, se abrirá la puerta. Sólo para llegar a un lugar en que una escalera parece mal colocada, y hay un reloj en el suelo. Tenemos que lograr llevar la citada escalera a la parte central, pulsando en los sensores del suelo. La única limitación es que no podemos hacer que salga un peldaño más alto que el anterior. Se trata de un juego similar al de los "platos chinos", del que no voy a dar la solución. A darle un poco al coco. Y lo malo es que, aún tras subir la escalera, nos encontraremos con una barrera mortal y que hemos de atravesar. ¿Se os ocurre algo? Pues sí: como buenos nigromantes nos montaremos un hechicito guay de Resistir Muerte, y ahí nos las den todas.

Un poco más allá llegaremos a nuestro objetivo, del que no sé si contaros algo o dejaros con la sorpresa. Lo cierto es que, "allí", encontraremos una llave que nos permitirá el acceso a un camino alternativo por si tenemos que volver, para obviar tener que superar otra vez los obstáculos sufridos. Y en esa ruta secreta alternativa hallaremos un objeto necesario para que "allí" se nos digan cosas importantes. También está la tumba del legendario guerrero Khumash-Gor, para cuya entrada nos será imprescindible algo que nos dio Mythran.

Si cumples el objetivo en el tétrico lugar, cosa nada difícil, te será revelado tu destino y ya sabrás, más o menos, qué hacer en los próximos días.

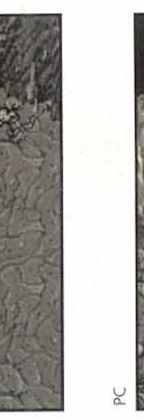
PUNTO Y APARTE

En este momento, al menos tenemos algo qué hacer, aunque estamos bastante despistados respecto a la posibilidad de volver a Britannia. Nuestro activo registra poco que parezca útil en tal sentido, salvo, quizá, la recién adquirida pirámide tan preciada por el espíritu de Khumash-Gor.

Si bien parece que sabemos a dónde dirigirnos, la situación no es muy halagüeña, ya que los sabios del lugar, o han perdido la cabeza (literalmente), o no saben mucho más que tú. Por suerte, siempre hay un Gran Sabio que sabe más que todos ellos. Claro, soy yo, pero en este momento estoy algo cansado y creo que os voy a dejar que prosigáis solos vuestra misión.

Recuerdos para mi buen amigo Stellos, al que espero que no tardéis en encontrar... Y si veis a Malchir decidle que venís de mi parte, y que no se meta mucho con vosotros. Todavía os quedan muchos caminos por recorrer, y tal vez nos veamos otra vez antes del fin.

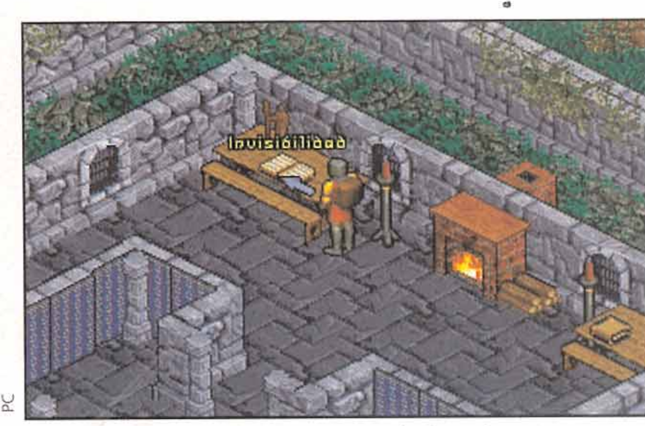
Ferhergón



Las catacumbas conforman uno de los destinos más importantes a los que ir. Llegar hasta allí no es fácil, pero sí necesario.



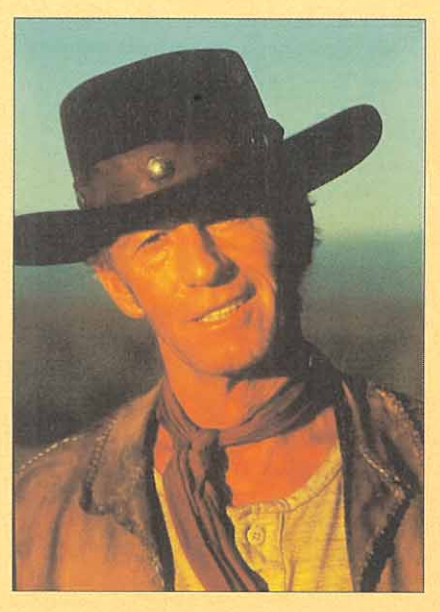
No temáis, pero tened respeto. Algunos de los seres más poderosos de Pagan no destacan por su hospitalidad y buen talante.



Un extraordinario descubrimiento puede darse durante una agradable lectura,.exceptuando la de algún que otro "best-seller".

Por Santiago Erice

«Relámpago Jack»
Las leyendas del lejano oeste



Historias como la de "fuera de la ley" Relámpago Jack Kane y "pocas palabras" Ben forman parte de las leyendas del lejano Oeste (según el mayor mentiroso del siglo XX: el cinematógrafo). Relámpago es el tirador más rápido (lástima que aún no lo sepa nadie) y el más certero (que necesite gafas no es problema, se las quita y se las pone con gran rapidez). Ben puede ser un buen compinche (su inexperiencia se soluciona con unas clases y que sea mudo puede ser hasta una ventaja). Si al asunto le unimos alguna chica de pronunciadas formas, un sheriff, un poco de follón y algún banco para robar..., tenemos el previsible intríngulis de «Relámpago Jack», una comedia ambientada en el Far West para espectadores de risa fácil.

Protagoniza «Relámpago Jack» el actor Paul Hogan, que vuelve a insistir en los esquemas que tan buenos resultados comerciales le dieron las dos partes de «Cocodrilo Dundee». Junto a él, Cuba Gooding Jr. («Algunos hombres buenos», «Los chicos del barrio») y Beverly D´Angelo («Annie Hall», «El hotel de los fantasmas»). El desorden profesional en medio del caos lo puso el director Simon Wincer.

«Pulgarcita»
Un cuento como los de antes

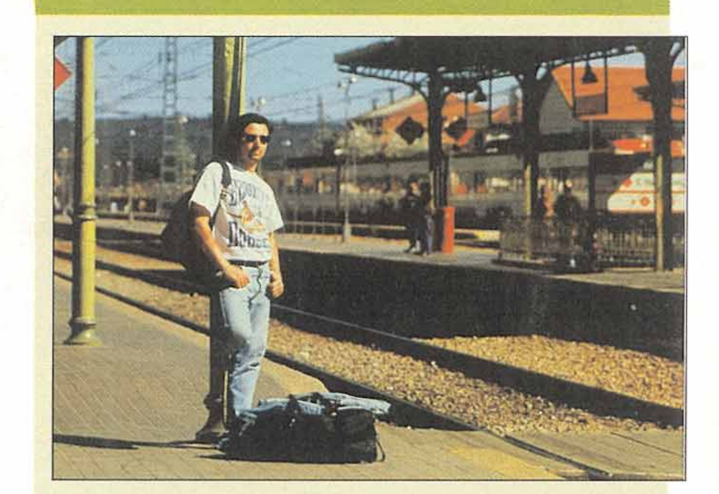


La magia de los viejos cuentos es la inspiración de «Pulgarcita», el nuevo largometraje de dibujos animados del productor y director Don Bluth (el mismo de «Fievel y el nuevo mundo», «En busca del valle encantado» o «Todos los perros van al cielo»). Resulta curioso, digno de estudio y alucinante, que en pleno 1.994 sigan convirtiéndose en éxito películas tan ingenuas, tiernas y melosas como «Pulgarcita». Debe ser que el ultra futbolero, el escabroso jugador de rol, el pitagorín del ordenador o el rutero aprendiz del bakalao también tienen su corazoncito.

Estamos ante un cuento de hadas protagonizado por una niña pequeñita nacida de un grano de cebada mágico que se enamora de un príncipe tan chiquito como ella. La pobre es raptada por una mujer malísima para que cante en un grupo de música y está a punto de ser obligada a casarse un par de veces contra su voluntad.

El colorín colorado final es feliz, claro, pero antes Pulgarcita irá al Baile de los Escarabajos, será ayudada por una golondrina, conocerá brujas y hadas, se esconderá en un zapato para no morir de frío, y volará y volará con sus frágiles alas.

Modestia Aparte
El final de una historia



Modestia Aparte dice adiós a sus seguidores esta temporada con un CD de grandes éxitos y una gira de despedida. El pop blandito para adolescentes, las tiernas cancioncillas de amor, los club de fans..., pierden un claro objeto de deseo a quien adorar. Aún se derramarán desconsoladas lágrimas, suspiros emocionados todavía serán capaces de apagar el chunda chunda del bakalao por unas horas, pero el pop de Modesia Aparte pasará a mejor vida.

La edad no perdona a nadie. No perdonó a Los Brincos. No perdonó a Hombres G. No perdonará a OBK. Y no ha perdonado a Modestia Aparte. Cuando el músico de pop adolescente se afeita la barba llega la hora del final. El pop baboso de canciones redondas y pegadizas de Modestia Aparte, el de discos como «Cosas de la edad» o «Historias sin importancia», será pronto únicamente un recuerdo en las mentes de unas amas de casa que un día fueron adolescentes enamoradas a la caza y captura de un maravilloso y perfecto príncipe azul que sólo existe en los cuentos.

Los Planetas
Guitarras sin imagen



Allá donde otros plantan su fotografía tamaño gigante (léase carátula del disco), Los Planetas muestran inocentes y esquemáticos dibujos. Ellos ni siquiera parecen tener excesivo interés en ver sus nombres impresos para que babee el abuelito de turno con unos nietos tan importantes (y escriben: Los Planetas son: Florent, May, Paco y J.). El cuarteto milita en el bando de la "no imagen", con muchos seguidores entre los Nirvana, Soundgarden, Pearl Jam y compañía (seguramente como reacción a las obscenas demostraciones de los Julio Iglesias y Guns n´ Roses).

En Los Planetas hay una actitud provocativa ante los convencionalismos de la industria y los críticos rápidamente han encuadrado a la banda en el apartado de noise-rock o grunge (todo depende de lo "moderno" que sea el susodicho). En su música destaca la utilización de unas guitarras distorsionadas que pican en los oídos con la misma fiereza que el aguijón del escorpión se lanza sobre un dedo gordo del pie desnudo.

La melodía no se oculta, pero tampoco se trivializa para que no asuste al disc-jockey bacilón y bakaladero. En las letras de las canciones no hay ripios facilones o estribillos tipo "te quiero" y "¡eh, nena!". Los chicos ni siquiera se pueden aprovechar del centralismo industrial de ciudades como Madrid o Barcelona (viven en Granada, la tierra de Lagartija Nick).

Y, sin embargo, una multinacional discográfica ha fichado a Los Planetas y ha editado y distribuido su primer disco grande, titulado «Super 8». ¿Sus méritos? Josele de Los Enemigos habla muy bien de ellos. Un Epé independiente con canciones como «Mi hermana pequeña», de éxito en círculos más o menos underground. Varios premios radiofónicos de programas especializados. Y..., por supuesto, lo más importante: su música.

«Academia de policía: misión en Moscú»
¡Y el caos acabó con la glasnot!



Los polis más burros de la historia del mundo viajan ahora a Moscú. Peligra la glasnot, Lenin se acalora en su tumba, no se entiende como los osos del circo de Moscú no piden asilo político en Irán y..., más incomprensible todavía, la saga de la Academia de Policía sigue dando buenos dividendos a sus productores.

Los tics, los guiños, las gracias, las patochadas, las bromas y los desastres vuelven a repetirse una vez más en «Academia de Policía: Misión en Moscú» y el público los disfruta con las mismas ganas de siempre.

Ahora, los polis se enfrentan al malvado Konstantine Konali, el capo de la Mafia rusa. Gracias a un videojuego, el ganster puede entrar en cualquier ordenador de la tierra y, por lo tanto, hacer la compra gratis en el mercado, robar el banco más seguro del mundo o acceder al secreto mejor guardado del Pentágono.

La humanidad corre peligro. Las polis rusas y norteamericanas colaboran para evitarlo..., y el caos se adueñó de la pantalla. El desparrame está servido.

«Vuelven los mejores»
Hockey sobre hielo, 2ª parte

Aquellos adolescentes que disfrutaron hace un par de añitos con la taquillera «Somos los mejores» la gozarán también con esta segunda parte (no importa que el hockey sobre hielo sea un deporte casi desconocido en España, es lo suficientemente espectacular como para que la cámara no bostece por falta de acción). El argumento es similar: el entrenador Gordon Bombay (Emilio Estévez) está retirado, pero acepta entrenar a los Junior Goodwill Games de Los Angeles. Las cosas se complican cuando sus queridos chicos (los ducks) se dejan "corromper" por el poderoso caballero don dinero; sólo Gordon podrá volver a convertir a aquellos muchachos en un auténtico equipo ganador. Está claro que el guionista no ha perdido muchas neuronas trabajando en «Vuelven los mejores».



El director es Sam Weisman, más conocido por su trabajo en series de televisión como «Luz de luna» o «La ley de Los Angeles» que por sus habilidades en largometrajes como «Mi padre». El es un buen artesano que conoce todos los trucos de Hollywood aunque nunca será recordado por su originalidad. Cuando fue contratado para dirigir «Vuelven los mejores» tampoco se pretendía que rodara una obra maestra; tan sólo hora y media de imágenes deportivas plagadas de "moralina made in USA". O como encandilar a un público "teen" no demasiado exigente.





ALICANTE — PADRE MARIANA, 24 · BADALONA — CALLE SOLEDAT, 12 · BARCELONA — CARRER DE PAU CLARIS, 106 · BARCELONA — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)











BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 · BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18 · MADRID (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 · MADRID (Sol) — CALLE MONTERA, 32 · Móstoles MADRID — PARQUE VOSA, 24 · Torrejón MADRID — AV. DE LA CONSTITUCION, 90 · Tres Cantos MADRID — EDIFICIO EL ZOCO · Fuengirola MALAGA — CALLE ALEMANIA, 5 · SALAMANCA — CALLE TORO, 84 · S. SEBASTIAN — CALLE AUTONOMIA, 3 · Dos Hermanas SEVILLA — CALLE LAS MORERILLAS, 6 · ZARAGOZA — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA · VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA

AMIGA 1200



69.900

ORDENADOR 32 Bit — CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

ARTICULOS A-1200	
FAST RAM 2 Mb	24.900
FAST RAM 4 Mb	42.900
MONITOR 1942	74900
DISCO DURO 40 Mb	39900
DISCO DURO 128 Mb	64900

VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2	12.900			MIDI	9.995
RATON	3.600	AMPLIACION 1 Mb		DIGITAL SOUND STUDIO PLUS	15.990
AMPLIACION 512 K A-500	6.900	AMIGA 600	12.900	AT ONCE PLUS	39.900

AMIGA CD 32

PRECIO SORPRENDENTE — **59.900** — CON 2 CD DE REGALO

32 BIT, CD ROM INCORPORADO
16,8 MILLONES DE COLORES
AUDIO 16 BIT
75 MINUTOS IMAGEN VIDEO
COMPATIBLE CD MUSICA/CD+G/CD+TV

ALFRED CHICKEN	5990	MEANS ARENAS	5990
ALIEN BRED/QUAK	5990	MICROCOSM	8990
ARABIAN NIGHTS	5990	MORPH	5990
BUBBA'N STIX	5990	NIGEL MANSELL	5990
CASTLES II	5990	OVER KIL & LUNAR	5990
D-GENERATION	5990	PIMBALL FANTASIES	5990
DISPOSABLE HERO	5990	PREMIERE	3990
FLY HARDER	3990	PROJECT X/ F17	5990
FRONTIER ELITE 2	5990	ROBOCOD	5990
FURY OF FURRIES	5990	SEEK & OESTROY	5990
GLOBAL EFFECT	5990	SENSIBLE SOCCER	5990
INT KARATE PLUS	3990	SUPER PUTTY	3990
JAMES POND	5990	THE CHAOS ENGINE	5990
JURASSIC PARK	5990	TOTAL CARNAGE	5990
LOTUS TRILOGY	5990	ZOOL	6490

impresoras

MATRICIALES 9 AGUJAS



star LC 100 — 34.900
- IMPRESION A COLOR
- 9 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- 180 CPS.
- PANEL DE MULTI FUNCIONES

MATRICIALES 24 AGUJAS

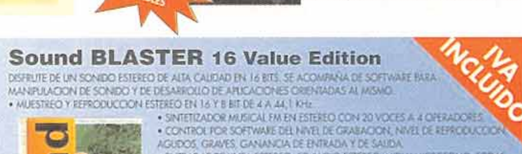


star LC 24-100 — 39.900
- 24 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- MODO SILENCIOSO
- PANEL DE MULTIPLES FUNCIONES
- IMPRIME ORIGINAL + 2 COPIAS



star LC 24-30 COLOR — 54.900
- 24 AGUJAS
- IMPRESION COLOR
- CAMBIO DE EMULACION AUTO.
- 240 CPS.
- MODO ZOOM
- INTRODUCTOR AUTOMATICO

MODEMS



SUPRA MODEM 2400 interno	9900
SUPRA MODEM 2400	15900
MODEM/FAX 22 BIS interno 9600	13900
MODEM/FAX 22 22 V23 externo 9600	22500
MODEM/FAX 32 BIS V23 interno 14400	36900
MODEM/FAX 32 BIS V23 externo 14400	38900

IBM PS/1



A tu alcance

873 Multimedia — ~~361.900~~ 309.900
- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- CD ROM

AMIGA 500



AMIGA 500 — **29.900**

AMIGA 500 + MONITOR — **49.900**

ORDENADORES PC

IVA INCLUIDO



189.900
- PROCESADOR 486 DX33
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 214 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

194.900
- PROCESADOR 486 DX33
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 260 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

199.900
- PROCESADOR 486 DX33
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 340 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

209.900
- PROCESADOR 486 DX66
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 214 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

214.900
- PROCESADOR 486 DX66
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 260 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

219.900
- PROCESADOR 486 DX66
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 340 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

Sound

BLASTER — IVA INCLUIDO

Sound BLASTER 2.0 Value Edition

CON SOUND BLASTER 2.0 PUEDE OIR EL SONIDO DE ALTA CALIDAD INCORPORADO EN MUCHAS DE LAS APLICACIONES DE HOY DIA. ESTA TARJETA REPRESENTA MUNDIALMENTE EL ESTANDAR DE AUDIO PARA WINDOWS. LA EDICION VALUE INCORPORA UNA SELECCION COMPLETA DE LAS APLICACIONES, DE MANERA QUE PODRA DISFRUTAR INMEDIATAMENTE DE LAS NUEVAS CAPACIDADES DE SU ORDENADOR.



12.990

Sound BLASTER 16 Value Edition



23.990

Sound BLASTER Pro Value Edition



16.990

Sound BLASTER 16 SCSI-2 ASP

45.990

Sound BLASTER AWE32

59.900

Sound BLASTER 16 MultiCD ASP



39.900

Sound BLASTER 16 MultiCD

31.990

KIT CD-ROM




34.900

KIT CD-ROM +Rebel Assault



39.900

GAME BLASTER CD16



74.900

DISCOVERY CD16



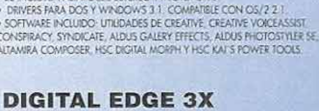
64.900

EASYCD 16



104.900

DIGITAL EDGE 3X






134.900

Video

BLASTER

Video BLASTER SE

49.900

VideoSPIGOT For Windows

44.900

Video BLASTER FS200

69.900

CREATIVE TVCODER

29.900

HARDWARE OPCIONAL

ASP	11900
CABLE JOISTICK DOBLE	1990
CABLE ATENUADOR MEZC.	1990
SB MIDI BOX	15900
SB MIDI KIT	8900
WAVE BLASTER	39900
MIDI BLASTER	39900

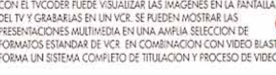
CD SONY



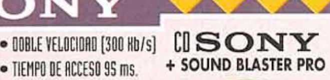
- DOBLE VELOCIDAD (300 Kb/s)
- TIEMPO DE ACCESO 95 ms.
- COMPATIBLE MPC, XA, PHOTO CD MULTISESION

32.900

CD SONY + SOUND BLASTER PRO — **49.900**

SOUND MACHINE PRO 16



Incluye:
- ALTAVOCES
- PAD STARFIGHTER 5
- JUEGOS

WOLFSTEIN 3D, COMMANDER KING, WORLD RESCUE, ISHAR II, PATRICIAN, WAYNE'S WORLD

25.900

DISCOS NASHUA



Nashua — 10 DISCOS 3 1/2 - 995 - · 10 DISCOS 3 1/2 HD - 1.500 -

DISCOS BULK



CAJA DE 10 DISCOS 3 1/2 HD FORMATEADOS - 995 -

PRODUCTOS LOGITECH




RATONES	
RATON DEXXA	2250
RATON PILOT II	3900
RATON MOUSEMAN DIESTROS	7500
RATON MOUSEMAN ZURDOS	8400
RATON MOUSEMAN SIN CABLE	15750
TRACKMAN	8900
SCANNERS	
SCANNER SCANMAN 32/WIN	19990
SCANNER SCANMAN 32/CW	15990
SCANNER SCANMAN 256/WIN	23900
SCANNER SCANMAN COLOR	69900

ARCHIVADORES



ARCHIVADOR 80 DISCOS 3 1/2 ... 1.890
ARCHIVADOR 80 DISCOS 5 1/4 ... 1.890

ALTAVOCES



ALTAVOCES PARA MONITOR — **4.990**

JOYSTICK AMIGA / PC



PYTHON: A/PC-1.995 · LOGIC PAD: P-4.690 · INTRUDER: A/PC-5.490 · TELEMACH: A/PC-6.900 · PC EXTRA: PC-4.950 · RAIDER 5: PC-2.900






PC RAIDER: PC-4.290 · TORNADO: PC-3.490 · M-6: PC-3.490 · MEGASTICK: PC-1.895 · MEGA GRIP: PC-3.195 · MEGA PAD: PC-2.995







PAD GRAVIS: PC-4.500 · FLIGHSTICK: PC-11.500 · G-FORCE: PC-12.495 · FLIGHT YOKE: PC-9.900 · AVIATOR: PC-5.990 · STARFIGHTER 5: PC-2.595

CUPON DE PEDIDO



MARCA TU SISTEMA

- [ ] PC 3 1/2
- [ ] AMIGA
- [ ] MASTER-SYSTEM
- [ ] MEGADRIVE
- [ ] GAME GEAR
- [ ] NINTENDO
- [ ] SUPER NINTENDO
- [ ] GAME BOY
- [ ] CR ROM
- [ ] CD 32
- [ ] MEGA CD
- [ ] LYNX
- [ ] VIDEO

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO [ ]
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....

TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO POR CORREO - 250	
TOTAL	

MAIL VXC
VENTA POR CORREO

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/ SABADOS DE 10,30 A 14 h. FAX: (91) 380 34 49



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)



Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino

MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO

¡OJO! NO DEJES DE MIRAR ESTAS OFERTAS

OFERTAS PC 3 1/2 OFERTAS

Título	Precio
20.000 LEGUAS DE...	PC 3 1/2 - 975
3D WORLD BOXING	PC 3 1/2 - 1495
7 CITIES OF GOLD	PC 3 1/2 - 1495
7 COLORS	PC 3 1/2 - 495
ABANDONED PLACES	PC 3 1/2 - 975
ACORAZADOS	PC 3 1/2 - 1495
AFRICAN RAIDERS	PC 3 1/2 - 975
AIR BUCKS	PC 3 1/2 - 975
AIR WARRIOR	PC 3 1/2 - 2495
ALCATRAZ	PC 3 1/2 - 595
ALIEN BREED	PC 3 1/2 - 1995
ALONE IN THE DARK	PC 3 1/2 - 1495
ARMA LETAL	PC 3 1/2 - 975
ARMOUR GEDDON	PC 3 1/2 - 1495
ASHES OF EMPIRE	PC 3 1/2 - 2495
ASTERIX	PC 3 1/2 - 975
ASTERIX en la India	PC 3 1/2 - 975
ATF 2	PC 3 1/2 - 975
ATLETISMO 92	PC 3 1/2 - 975
ATOMINO	PC 3 1/2 - 975
BABY JO	PC 3 1/2 - 975
BARBARIAN	PC 3 1/2 - 1200
BASKET PLAY OFF	PC 3 1/2 - 975
BATTLESTORM	PC 3 1/2 - 975
BATTLE CHESS 4000	PC 3 1/2 - 1495
BEVERLY HILLS COP	PC 3 1/2 - 975
BIRDS OF PREY	PC 3 1/2 - 1495
BLACK CROWN	PC 3 1/2 - 3495
BOSTON BOMB CLUB	PC 3 1/2 - 975
BUSH BUCK	PC 3 1/2 - 975
BUMPY'S	PC 3 1/2 - 975
BUNNY BRICKS	PC 3 1/2 - 1495
BUZZ ALDRIN'S	PC 3 1/2 - 1495
CALIFORNIA GAMES	PC 3 1/2 - 1200
COLORADO	PC 3 1/2 - 975
COLOSSUS CHESS X	PC 3 1/2 - 975
CONQUEROR	PC 3 1/2 - 1200
CONTRAPTIONS	PC 3 1/2 - 1495
COOL WORLD	PC 3 1/2 - 975
COUGAR FORCE	PC 3 1/2 - 975
CRAZY CARS II	PC 3 1/2 - 975
CREEPERS	PC 3 1/2 - 1495
CRIME CITY	PC 3 1/2 - 975
CHRISTMAS LEMMINGS	PC 3 1/2 - 975
CRUISE FOR A CORPSE	PC 3 1/2 - 975
CRYSTAL OF ARBOREA	PC 3 1/2 - 975
CHESS PLAYER 2150	PC 3 1/2 - 975
DEATHBRINGER	PC 3 1/2 - 975
DOUBLE DRAGON	PC 3 1/2 - 495
DRAGON'S LAIR	PC 3 1/2 - 2990
DRILLER	PC 3 1/2 - 1495
DYLAN DOG	PC 3 1/2 - 975
DYNABLASTER	PC 3 1/2 - 1495
E-MOTION	PC 3 1/2 - 1200
EL PADRINO	PC 3 1/2 - 2495
ELF	PC 3 1/2 - 975
ELITE PLUS	PC 3 1/2 - 975
ELVIRA	PC 3 1/2 - 2495
ENMANUELLE	PC 3 1/2 - 975
ENTITY	PC 3 1/2 - 1995
EYE OF THE BEHOLDER	PC 3 1/2 - 1495
F-14 TOMCAT	PC 3 1/2 - 2495
F-15 II	PC 3 1/2 - 3995
F-16	PC 3 1/2 - 1495
FASCINATION	PC 3 1/2 - 2495
FIGHTER COMMAND	PC 3 1/2 - 975
FINAL ORBIT	PC 3 1/2 - 975
FIRE	PC 3 1/2 - 975
FIRE AND FORGET II	PC 3 1/2 - 975
FIRE AND ICE	PC 3 1/2 - 1495
FLIGHT OF THE INTRUDER	PC 3 1/2 - 4495
FOOTBALL MANAGER II	PC 3 1/2 - 975
FREEDOM	PC 3 1/2 - 975
GALACTIC EMPIRE	PC 3 1/2 - 975
GEISA	PC 3 1/2 - 975
GIMNASIA DEPORTIVA 92	PC 3 1/2 - 975
GLOBAL EFFECT	PC 3 1/2 - 1495
GO FOR GOLD	PC 3 1/2 - 1200
GOBLINS	PC 3 1/2 - 2495
GOBLINS II	PC 3 1/2 - 2495
H. INTERMINABLE II	PC 3 1/2 - 975
HEART OF CHINA	PC 3 1/2 - 4995
HEAVY METAL	PC 3 1/2 - 1200
HOOK	PC 3 1/2 - 975
HOT RUBBER	PC 3 1/2 - 975
INDY ARCADE	PC 3 1/2 - 975
INDY LAST CRUSADE	PC 3 1/2 - 1200
INDY ULTIMA CRUZADA (Av. gráfica)	PC 3 1/2 - 975
ISHAR	PC 3 1/2 - 975
ISHAR 2	PC 3 1/2 - 1995
ITALIA 90	PC 3 1/2 - 1200
JAMES POND	PC 3 1/2 - 1495
JET FIGHTER II	PC 3 1/2 - 2995
JHONNY CASTAWAY	PC 3 1/2 - 975
KICK OFF II	PC 3 1/2 - 975
KNIGHT FORCE	PC 3 1/2 - 975
KNIGHTS OF SKY	PC 3 1/2 - 3495
LA COLMENA	PC 3 1/2 - 2495
LARRY	PC 3 1/2 - 3795
LASER SQUAD	PC 3 1/2 - 1995
LEGEND OF DJEL	PC 3 1/2 - 975
LIBRO DE LA SELVA	PC 3 1/2 - 975
LINKS	PC 3 1/2 - 1495
LIVERPOOL	PC 3 1/2 - 975
LOST DUCHMAN MINE	PC 3 1/2 - 975
LOTUS	PC 3 1/2 - 975
LUIGGI SPAGHETTI	PC 3 1/2 - 975
LUCKY LUKE	PC 3 1/2 - 975
M1 TANK PLATOON	PC 3 1/2 - 3995
MANCHESTER EUROPA	PC 3 1/2 - 975
MAUPITI ISLAND	PC 3 1/2 - 975
MAY DAY	PC 3 1/2 - 975
MAYA	PC 3 1/2 - 975
MEGATRAVELLER 2	PC 3 1/2 - 1995
MERCHANT COLONY	PC 3 1/2 - 975
METAL MUTANT	PC 3 1/2 - 975
MILLEMIGLIA	PC 3 1/2 - 975
MONKEY ISLAND	PC 3 1/2 - 975
NINJA RABBITS	PC 3 1/2 - 975
NO EXIT	PC 3 1/2 - 975
OCTUBRE ROJO	PC 3 1/2 - 1200
OLIVER & COMPAGNIES	PC 3 1/2 - 975
OLYMPIC GAMES	PC 3 1/2 - 2495
OPERA SUPERSPORTS	PC 3 1/2 - 2495
OPERATION COMBAT	PC 3 1/2 - 975
OUT RUN	PC 3 1/2 - 1200
PACIFIC ISLAND	PC 3 1/2 - 1995
PACK FUTURE CLASSICS	PC 3 1/2 - 1495
PACK HEAD TO HEAD	PC 3 1/2 - 2495
PACK MIND GAMES	PC 3 1/2 - 2495
PACK QUE PASADA	PC 3 1/2 - 975
PALADIN II	PC 3 1/2 - 1995
PANZA	PC 3 1/2 - 975
PARIS DAKAR	PC 3 1/2 - 975
POPULOUS II	PC 3 1/2 - 1495
PORTS OF CALL	PC 3 1/2 - 975
PREHISTORIK	PC 3 1/2 - 975
PRINCE OF PERSIA	PC 3 1/2 - 1495
PRO TENNIS TOUR II	PC 3 1/2 - 1495
PUSH OVER	PC 3 1/2 - 975
RAGNAROK	PC 3 1/2 - 1495
RAIL ROAD	PC 3 1/2 - 1495
RICK DANGEROUS	PC 3 1/2 - 495
RICK DANGEROUS II	PC 3 1/2 - 1200
RISKY WOODS	PC 3 1/2 - 1495
ROGER RABBIT	PC 3 1/2 - 975
SHADOW LANDS	PC 3 1/2 - 1495
SHADOW CASTER	PC 3 1/2 - 1495
SHADOW SORCERER	PC 3 1/2 - 2495
SHADOWORLDS	PC 3 1/2 - 1995
SIM ANT	PC 3 1/2 - 1495
SIM CITY DELUXE	PC 3 1/2 - 1495
SOCCER CHALLENGE	PC 3 1/2 - 1200
SOLO EN CASA	PC 3 1/2 - 975
SPACE 1889	PC 3 1/2 - 1995
SPACE QUEST 4	PC 3 1/2 - 3995
STAR BLADE	PC 3 1/2 - 975
STORM MASTER	PC 3 1/2 - 975
STREET FIGHTER	PC 3 1/2 - 1200
STREET FIGHTER II	PC 3 1/2 - 1195
STREET SPORT BASKET	PC 3 1/2 - 1200
STRIP POKER 2	PC 3 1/2 - 975
STUNT CAR RACER	PC 3 1/2 - 495
STUNT DRIVER	PC 3 1/2 - 2975
SUBBUTEO	PC 3 1/2 - 975
SUMMER OLYMPIAD	PC 3 1/2 - 495
SUPAPLEX	PC 3 1/2 - 975
SUPER OFF ROAD	PC 3 1/2 - 495
SUPERMAN	PC 3 1/2 - 975
TETRIS	PC 3 1/2 - 495
THE SUMMONING	PC 3 1/2 - 1495
THUNDER BLADE	PC 3 1/2 - 1200
TIGER ROAD	PC 3 1/2 - 1200
TITUS THE FOX	PC 3 1/2 - 975
TRANSARTICA	PC 3 1/2 - 975
TREASURE TRAP	PC 3 1/2 - 975
TURBO OUT RUN	PC 3 1/2 - 1200
UGH	PC 3 1/2 - 975
ULTIMA UNDERWORLD	PC 3 1/2 - 1495
ULTIMA VII	PC 3 1/2 - 1495
WILD STREETS	PC 3 1/2 - 975
WINDSURF	PC 3 1/2 - 975
WING COMMANDER	PC 3 1/2 - 1495
WING COMMANDER Acad.	PC 3 1/2 - 1495
WINTER OLYMPIAD	PC 3 1/2 - 975
WIZKID	PC 3 1/2 - 975
WWF EUROPEAN	PC 3 1/2 - 975
XENOMORPH	PC 3 1/2 - 975
XENON 2	PC 3 1/2 - 1200
ZYCONIX	PC 3 1/2 - 1495




















ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

Centro Mail	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98
BADALONA	SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97
BARCELONA	C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
BARCELONA	C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
MADRID	MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
MADRID	PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. (MADRID) TEL: 617 11 15
MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AV. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS TRES CANTOS (MADRID). TEL: 804 08 72
MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ MADRID. TEL: 677 90 24
MALAGA	C. ALEMANIA, 5 FUENGIROLA (MALAGA) TEL: 58 25 82
SALAMANCA	TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81
S.SEBASTIAN	AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72
SEVILLA	C. LAS MORERILLAS DOS HERMANAS (SEVILLA) TEL: 566 76 64
ZARAGOZA	CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA, 4 VIGO. TEL: 22 09 39

CENTRO MAIL

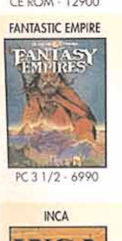
!HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

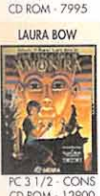
91 3802892

ATENCION
CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

SI ERES UN PROFESIONAL Y ESTAS INTERESADO EN PERTENECER A NUESTRA RED NACIONAL, PONTE EN CONTACTO CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE FRANQUICIAS
TEL: 380 28 92

NOVEDADES PC EXITOS PC NOVEDADES PC EXITOS























Título	Precio
1869	PC 3 1/2 - 4950
ACES OF THE PACIFIC	PC 3 1/2 - 12900
ACES OVER EUROPE	PC 3 1/2 - 12900
AIR COMBAT CLASSIC	PC 3 1/2 - 8700
AL QADIM	PC 3 1/2 - 7990
ALONE IN THE DARK 2	PC 3 1/2 - 7950
AMAZON	PC 3 1/2 - 6990
ARCHON ULTRA	PC 3 1/2 - 5990
ATP	PC 3 1/2 - 10995
BENEATH A STEEL SKY	PC 3 1/2 - 6990 CD ROM - CONS.
BEVERLY HILLS COP	PC 3 1/2 - 3495
BLACK SECT	PC 3 1/2 - 4995
CAMPAING II	PC 3 1/2 - 8990
CANNON FODDER	PC 3 1/2 - 5990
COMANCHE	PC 3 1/2 - 5650 CE ROM - 12900
CORRIDOR 7	PC 3 1/2 - 4995
CYBER RACE	PC 3 1/2 - 7990 CD ROM - 8990
DARK SUN	PC 3 1/2 - 8990
DAY OF TENTACLE	PC 3 1/2 - 7700 CD ROM - 7700
DELTA V	PC 3 1/2 - 7990
DOG FIGHT	PC 3 1/2 - 8700
DUNGEON HACK	PC 3 1/2 - 7990
EMPIRE SOCCER	PC 3 1/2 - CONS
ETERNAM	PC 3 1/2 - 4625
EUROPEAN CHAMPIONS	PC 3 1/2 - 2950
EYE OF THE BEHOLDER III	PC 3 1/2 - 7990
F1 CHAMPION	PC 3 1/2 - 4990
F-15 III	PC 3 1/2 - 9990 CD ROM - 13990
FANTASTIC EMPIRE	PC 3 1/2 - 6990
FIELDS OF GLORY	PC 3 1/2 - 6495
FLEET DEFENDER	PC 3 1/2 - 7995
FLIGHT SIMULATOR 5.0	PC 3 1/2 - 11500
ESCENARIOS: SAN FRANCISCO - 8990 - NEW YORK - 8990 - PARIS - 8990 - WASHINGTON - 8990 -	
FRONTIER- ELITE II	PC 3 1/2 - 6990
GLOBAL DOMINATION	PC 3 1/2 - 4995
GOAL	PC 3 1/2 - 5490
GOBLINS 3	PC 3 1/2 - 6995 CD ROM -8995
GREAT NAVAL BATLES II	PC 3 1/2 - 7990
HAND OF FATE	PC 3 1/2 - 7490 CD ROM - CONS.
HARRIER JUMP	PC 3 1/2 - 8700
HEXX	PC 3 1/2 - 6990
IGOR	PC 3 1/2 - 6990
INCA	PC 3 1/2 - 6995 CD ROM - 7995
INCA 2	PC 3 1/2 - 6995 CD ROM - 8995
IN EXTREMIS	PC 3 1/2 - 6990
INDY CAR	PC 3 1/2 - 6990
INT. SENSIBLE SOCCER	PC 3 1/2 - 6695
JIM POWER	PC 3 1/2 - 4995
JURASSIC PARK	PC 3 1/2 - 5990 CD ROM - 6990
KASPAROV	PC 3 1/2 - 6990
KING MAKER	PC 3 1/2 - 6990
KING'S QUEST V	PC 3 256 Col - 8700 CD ROM - 9990
KRUSTY FUN HOUSE	PC 3 1/2 - 4990
LA BELLA Y LA BESTIA	PC 3 1/2 - 4625
LANBORGHINI	PC 3 1/2 - 4995
LAND OF LORE	PC 3 1/2 - 7490
LAURA BOW	PC 3 1/2 - CONS CD ROM - 12900
LITIL DIVIL	PC 3 1/2 - 4950 CD ROM - CONS.
LOST IN TIME	PC 3 1/2 - 6995 CD ROM - 8995
LOST VIKINGS	PC 3 1/2 - 4490
METAL & LANCE	PC 3 1/2 - 6495
MICROMACHINES	PC 3 1/2 - 6695
MIGHT & MAGIC III	PC 3 1/2 - 5495
MIGHT & MAGIC IV	PC 3 1/2 - 6495
MIGHT & MAGIC V	PC 3 1/2 - 6495
MORTAL KOMBAT	PC 3 1/2 - 5990
NOMAD	PC 3 1/2 - 5990
ORION	PC 3 1/2 - 7495
OSCAR	PC 3 1/2 - 4100 CD ROM - 4650
PACIFIC STRIKE	PC 3 1/2 - 8990
PACK AWARD WINNERS 2	PC 3 1/2 - 7490
PACK THE LORDS OF POWER	PC 3 1/2 - 7700
PC BASKET 2.0	PC 3 1/2 - 2500
PC FUTBOL	PC 3 1/2 - 2500
PIMBALL FANTASIES	PC 3 1/2 - 5650
PIRATES GOLD	PC 3 1/2 - 6995
POLICE QUEST 3	PC 3 1/2 - 7200
PREHISTORIK II	PC 3 1/2 - 4995
PRINCE OF PERSIA II	PC 3 1/2 - 5990
PROTOSTAR	PC 3 1/2 - CONS CD ROM - 9990
RAILROAD TYCON DELUXE	PC 3 1/2 - 7700
RALLY	PC 3 1/2 - 5490
RAVEN LOFT	PC 3 1/2 - 8990
RETURN OF HTE PHANTOM	PC 3 1/2 - 5995 CD ROM - 12995
RETURN TO ZORK	PC 3 1/2 - 9490
REX NEBULAR	PC 3 1/2 - 6995
RING WORLD	PC 3 1/2 - CONS CD ROM - 9990
RYDER CUP	PC 3 1/2 - 4990
SABRE TEAM	PC 3 1/2 - 4995 CD ROM - 4995
SAM & MAX	PC 3 1/2 - 7700 CD ROM - CONS
SEA WOLF	PC 3 1/2 - 7990
SIM CITY 2000	PC 3 1/2 - 7990
SIM EARTH	PC 3 1/2 - 6650
SIM FARM	PC 3 1/2 - 6990
SINK OR SWIM	PC 3 1/2 - 3495
SIMON THE SORCERER	PC 3 1/2 - 4650
SPACE QUEST I	PC 3 1/2 - 6650
SPACE QUEST V	PC 3 1/2 - 6650
SPEED RACER	PC 3 1/2 - 4625
STRIKER	PC 3 1/2 - 2995
STRIP POKER	PC 3 1/2 - 4995 CE ROM - 5995
STRONGHOLD	PC 3 1/2 - 5990
STUNT ISLAND	PC 3 1/2 - 6150
SUBWAR 2050	PC 3 1/2 - 7995
SUMMER CHALLENGE	PC 3 1/2 - 4625
SUPER VGA HARRIER	PC 3 1/2 - 5990
TASK FORCE 1942	PC 3 1/2 - 7700
TERMINATOR 2	PC 3 1/2 - 4990
TFX	PC 3 1/2 - 7990
THE BLUE & THE GRAY	PC 3 1/2 - 5995
THE COMPLET CHESS SYSTEM	PC 3 1/2 - 4495 CD ROM - 6995
THE TWO TOWERS	PC 3 1/2 - 5990
THEME PARK	PC 3 1/2 - 6990 CD ROM - 6990
TORNADO	PC 3 1/2 - 7995 CD - 8995
TRODDLERS	PC 3 1/2 - 5990
ULTIMA VIII	PC 3 1/2 - 8990
UNLIMITED ADVENTURE	PC 3 1/2 - 6990
UNNATURAL SELECTION	PC 3 1/2 - 6990
UNNECESSARY ROUGHNESS	PC 3 1/2 - 9990
VEIL OF DARKNESS	PC 3 1/2 - 6990
WHALE'S VOYAGE	PC 3 1/2 - 3600
WING COMMANDER II	PC 3 1/2 - 6490
WING COMMANDER (Misiones)	PC 3 1/2 - 4990
(WING COMMANDER II + Misiones)	LOS DOS EN CD ROM - 6990
WHEN TWO WORLDS WAR	PC 3 1/2 - 4995
WING IMPERIAL PURSUIT	PC 3 1/2 - 3300 B WING - 3300
WORLD CUP USA 94	PC 3 1/2 - 5990 CD ROM - 5990

AMIGA IMPORTACION NOVEDADES






Título	Precio
BUBBA N STICK	PVP - 4995
CANNON FODDER	PVP - 5990
CYBERPUNKS	PVP - 4995
DRACULA	PVP - 3990
GOAL!	PVP - 6195
GUNSHIP 2000	PVP - 6995
MICROMACHINES	PVP - 5490
SECOND SAMURAI	PVP - 5990

A- TRAIN	6995	LAST ACTION HERO	3990
ALIEN 3	5490	LIBERATION	5990
ALIEN BREED 2	5490	LION HEART	5595
AMBERSTAR	5490	MICRO MACHINES	5490
BATMAN	3990	PERIHELION	5990
BODY BLOWS	6495	PIMBALL FANTASIES	5490
BRIAN THE LION	5490	ROAD RUSH	5190
BURNING RUBBER	5490	SECK & DESTROY	3990
CARDIAXX	2490	SECOND SAMURAI	5990
CIVILISATION	6995	SENSIBLE SOCCER	4990
CLIFFHANGER	3990	SIMON THE SORCERER	6990
COOL SPOT	5990	STAR DUST	3490
CYBERPUNK	4995	STREET FIGHTER II	3900
DANGEROUS STREET	5490	SUPER FROG	5395
DESERT STRIKE	5990	TETRIS/7 COLORS	5990
EYE OF THE BEHOLDER II	7195	THE SETTLERS	6990
F1 GRAND PRIX	6995	THE BLUE & THE GRAY	5995
GEAR WORKS	3490	TORNADO	7990
GUNSHIP 2000	6995	URIDIUM 2	5490
HEINDALL 2	6995	WING COMMANDER	5990
HIRED GUNS	6990	WINTER OLYMPICS	6990
INNOCENT	7990	WONDER DOG	4995
JURASSIC PARK	5490	ZOOL /ZOOL 2	4990

AMIGA 1200

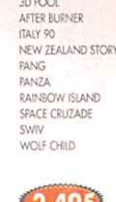
		DINO WORLDS	5990
		EUROPEAN CHAMP.	5490
ALFRED CHICKEN	5490	JURASSIC PARK	5990
ALIEN BREED 2	5990	MORPH	5990
BODY BLOWS GALACTIC	5990	NIGEL MANSELL	5990
BURNING RUBBER	5490	SIM LIFE	6995
CASTLES 2	6990	SLEEP WALKER	5195
CHAOS ENGINE	5490	TFX	6990
DANGEROUS STREET	5490	TURRICAN 3	5490

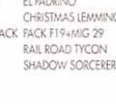





Título	Precio
BODY BLOWS GALAC.	PVP - 5990
LIBERATION	PVP - 6990
THE CHAOS ENGINE	PVP - 5490
TOTAL CARNAGE	PVP - 5990

AMIGA OFERTAS NACIONAL

995: 3D WORLD BOXING, 3D WORLD TENNIS, 7 COLORS, ADVANTAGE TENNIS, ALCATRAZ, ATOMINO, BEST OF THE BEST, BLASTER, BLOB, BUNNY BRICK, CISCO HEAT, COHORT II, COOL CROC TWINS, CRAZY CARS III, CURSE OF ENCHANTIA, CYBERCOM, DICK TRACY, DODLEBUG, DYLAN DOG, FLIP IT & MAGNOSE, HEINDALL, ISHAR, JUDGR DREAD, KILLERBALL, LEEDS UNITED, MILLEMIGLIA, MILLENIUM 2.2, MUDS, PACIFIC ISLAND, PACK AWARD WINNERS, PACK SERIE ORO, PARAGLINDING, PSYBORG, PUTTY, SIMULCRA, SMASH TV, STORM MASTER, SUPER CAULDRON, THE KILLING CLOUD, TINY SWEEK, VAXIME, DRAGIN LAIR II, DRAGON LAIR III, GUY SPY, INT. SPORT CHALLENGER, JAGUAR XJ220, PREMIER, SPACE ACE 2, SPORTS MASTER, THE ADVENTURES, THUNDER HAWK, WRATH OF THE DEMON, WWF EUROP. RAMPAGE

1.495: BONANZA BROSS, COOL WORLD, CHICHEN ITZA, DARKMAN, ELVIRA (arcade), GRAN HALCON, HARDRIVIN II, LA JUNGLA 2, LEMMINGS, NAVY SEALS, NIGELMANSELL'S, PAPER BOY II, PUSH OVER, RACE DRIUN, SPOT, THE SIMPSONS, TIP OFF, WRESTLEMANIA

1.795: 3D POOL, AFTER BURNER, ITALY 90, NEW ZEALAND STORY, PANG, PANZA, RAINBOW ISLAND, SPACE CRUZADE, SWIV, WOLF CHILD

1.995: ANIMATION CLASSIC PACK, CAMPAING, COMBAT CLASSIC

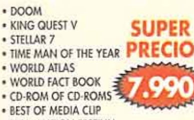
2.495: EL PADRINO, CHRISTMAS LEMMING, PACK F19+MIG 29, RAIL ROAD TYCON, SHADOW SORCERER

CD ROM CD ROM

PACK 10 CD-ROM

- DOOM
- KING QUEST V
- STELLAR 7
- TIME MAN OF THE YEAR
- WORLD ATLAS
- WORLD FACT BOOK
- CD-ROM OF CD-ROMS
- BEST OF MEDIA CLIP
- PLANIMATION FESTIVAL
- SING ALONG CLASSIC

SUPER PRECIO 7.990









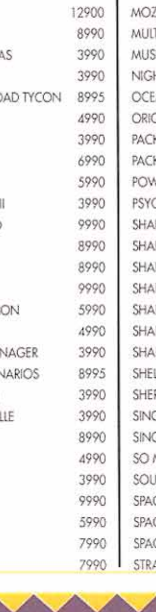










7th GUEST - 10990
BLUE FORCE - 4995
CARNAGE - 3990
CINEMANIA - 12900
CONSPIRACY - 7490
DRAGON LAIR - 6490
DRAGONSPHERE - 10990
HABLEMOS INGLES - 9990
HELL CAB - 11900
INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS - 3325
IRON HELIX - 9900
LOOM - 4995
LORD OF THE RING - 9990
MAD DOG MCCREE - 7990
MEGARACE - 9990
MICROCOSM - 10990
MONKEY ISLAND - 4995
MYST - 7990
REBEL ASSAULT - 9990
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWARE - 4995
SPACE QUEST IV - 6450
STAR TRECK - CONS
THE JOURNEY MAN PROYECT - 7990
TOP 2000 SHAREWARE - 3990
WHO SHOT JOHNNY ROCK? - 9990
WOLF PACK - 9990

ADVANTAGE TENNIS	9990
ALONE IN THE DARK	9990
AMERICAN PREMIER SHAREWARE	3990
ARNIE 2	3990
BACKROAD RACERS	10990
BEETHOVEN	12900
CAPITOL HILL MPC	8990
CARICATURAS CLASICAS	3990
CD ROMIX	3990
CIVILIZATION+ RAIL ROAD TYCON	8995
CLIPART GOLIATH	4990
CLIPART WAREHOUSE	3990
DIGITAL LOVE MPC	6990
DR. SHAREWARE	5990
DR. SHAREWARE VOL II	3990
DRACULA UNLEASHED	9990
DUNE	8990
DUNGEON HACK	8990
ERIC THE UNREADY	9990
GAMEWARE COLLECTION	5990
GIGA GAMES	4990
GRAEME SOCCER MANAGER	3990
GUNSHIP 2000+ESCENARIOS	8995
HACKER CHRONICLES	3990
HOUND OF BASKERVILLE	3990
HUMANS 1&2	8990
IMAGES OF NASA	4990
JCSM SHAREWARE	3990
JUTLANDS	9990
KODAC PHOTO CD	5990
KYRANDIA	7990
LABYRINTH OF TIME	7990
LANDS OF LORE	9990
LOS ARCHIVOS SEC. DE S. HOLMES	7990
MANTIS	5990
MIGHT & MAGIC	8995
MOTOR CARS	10990
MOZART	12900
MULTIMEDIA MANIA	3990
MUSICAL INSTRUMENTS	12900
NIGHT OF GAMES	3990
OCEAN LIFE	5990
ORIGINAL SHAREWARE	4990
PACK BATTLES OF TIME	7950
PACK QUEST & FUN	7950
POWER UTILITIES	4990
PSYCHO KILLER	3990
SHAREWARE 1993	5990
SHAREWARE 2 THE MAXX	3990
SHAREWARE GOLD II	3990
SHAREWARE HEAVEN	4990
SHAREWARE OVERLOAD	3990
SHAREWARE STUDIO IV	3990
SHAREWARE SUPREME	3990
SHELOCK HOLMES II	9990
SHERLOCK HOLMES	9990
SING ALONG LOVIN IN THE 6O	2990
SING ALONG TOP 80-90	2990
SO MUCH SHAREWARE	3990
SOUND SENSATION	4990
SPACE & ASTRONOMY	3990
SPACE QUEST IV	12900
SPACE SHUTTLE MPC	8990
STRAVINSKY	12900
STRIKE COMMANDER	8990
SUPER CD II SHAREWARE	3990
SUPER CLIPART	3990
SUPER GAME SWIN I	2990
SUPER GAME SWIN II	2990
SUPER GAMES VOL 2	5990
SUPR CD III SHAREWARE	3990
THE MORDE	12900
THE ROCK'N' ROLL YEARS	7700
TOP SO GAMES DOS	3990
TOP SO GAMES WINDOWS	3990
ULTIMATE WINDOWS SHAREWARE	3990
VGA SPECTRUM 2	3990
WINDOW MASTER	5990
WINDOWARE	3990
WINDOWS SHAREWARE	3990
WORLD OF GAMES	3990
WORLD OF WINDOWS	3990

SOLO PARA ADULTOS

ALL BEAUTIES	4990
101 SEX POSITION	6990
BUSTY BABES	5990
DEEP THROAT	9990
DIGITAL DREAMS	4990
DREAMS GIRLS	6990
GIRL GIRL GIRL	5990
KAMA SUTRA	6990
LEGEND OF PORN II	5990
LOVER'S GUIDE	9990
SEXIEST WOMAN	5990
VISCIUS VIXEN	6990





TOP 50 GAMES FOR WINDOWS

- BLACKOUT
- BRIDGE
- DRAVENT'S
- WIN RISK
- WIN POOL

...Y muchos más

3.990

TOP 50 GAMES FOR MS-DOS

- DOOM
- WOLFENSTEIN 3D
- EPIC PIMBALL
- CYBERCHESS
- SPACE CHASE
- EPIC BASEBALL

...Y muchos más

3.990

PACKS DE SHAREWARE









Contienen:
- JUEGOS EDUCATIVOS
- PROGRAMAS GRAFICOS
- CLIPART
- PROCESADORES DE TEXTO
- BASES DE DATOS
- UTILIDADES DOS Y WINDOWS
- COMUNICACIONES

...Y muchos más

DR. SHAREWARE II 3.990
SO MUCH SHAREWARE 3.990
TOO MUCH SHAREWARE 3.990

EXPLOSSION 3 — 4.900

- MAS DE 600 Mb.
- NO HAY PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO A EXPLOSSION I y II
- DESCRIPCIONE SEN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN
- ORIGINAL PROGRAM BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR LOS ARCHIVOS DE MANERA FACIL E INTUITIVA

LA EDAD DEL ORO del Pop español



11 AÑOS DE MUSICA POP ¡UN CD-ROM IMPRESCINDIBLE!

4.950

PACK ANNIVERSARY



10 JUEGOS QUE HICIERON HISTORIA
- WASTELAND
- STARTRECK 25 AN.
- TASS TIMES
- MINDSHADOW
- DRAGON WARS
- BARD'S TALE
- CASTLE
- LORD OF THE RING
- ANOTHER WORLD
- BATTLE CHESS

8.990

FLIGHT PACK



4 SIMULADORES PARA CD-ROM
- F15 STRIKE EAGLE 2
- F14 TOMCAT
- AIR WARRIOR
- F15 DESERT STORM

4.995

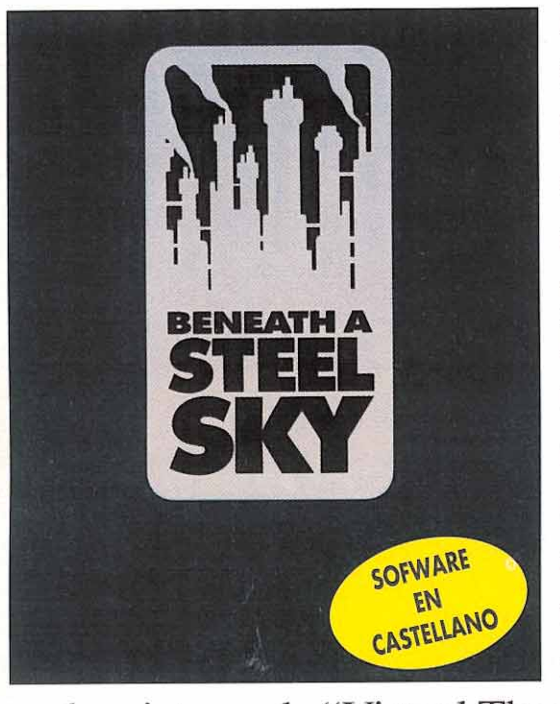
NOTICIAS

NOTICIAS ARCADIA Año 1 - Nº 1 - Agosto 1994

LOS GRANDES DE PC TAMBIEN EN CD-ROM

Arcadia Software, S.A. anunció el próximo estreno en CD-ROM de dos títulos de PC

Beneath a Steel Sky



Población paranoica. Criminales psicóticos. Corporaciones hambrientas de poder. Gobierno de grandes congregaciones. Tener y no tener. ¿América? Casi. **Beneath a Steel Sky** (Bajo un cielo de acero) es una absorbente obra de suspense del género de ciencia-ficción, que se desarrolla en una visión del futuro poco prometedoa. Presenta el innovador sistema de "Virtual Theatre" de Revolution Software y un material gráfico impresionante

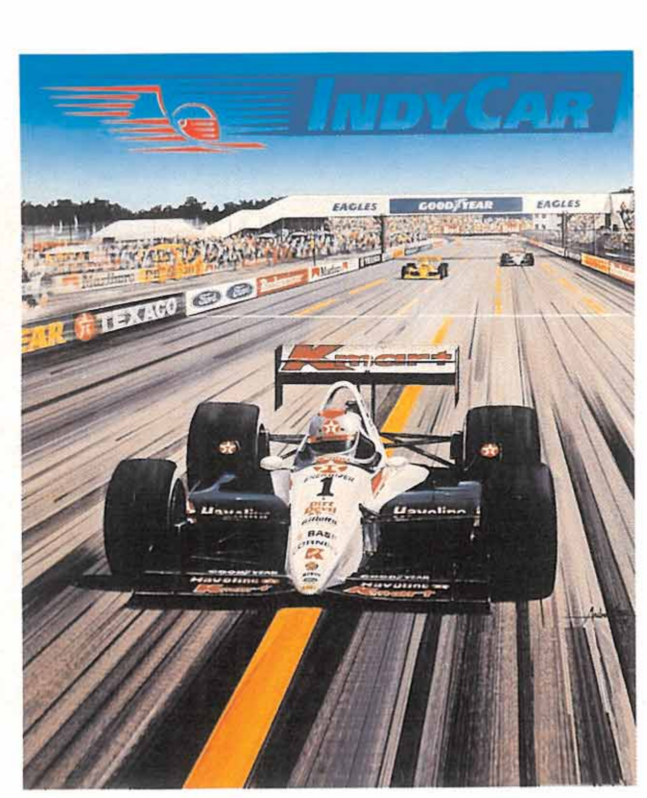
Nada es lo que parece...
... Todo es lo que no es

Con más puzzles e intrincados personajes que su predecesora, Hand of Fate es más que una aventura. La tierra de Kyrandia está desapareciendo pieza a pieza, y todas las pruebas apuntan a una peligrosa conclusión: ¡Una Maldición!

Debido al éxito que se espera de este título, y coincidiendo prácticamente con el estreno en CD-ROM, también saldrá al mercado **EL LIBRO DE PISTAS,** que ayudará a resolver al usuario los más complicados puzzles de este juego. Es el perfecto compañero de viaje por las tierras de Kyrandia.



NUEVOS TÍTULOS EN PC PARA ESTE VERANO...



Cuando los fans de IndyCar™ Racing hayan recorrido todas sus pistas, querrán más, y habrá que darles más.

7 nuevas pistas para poder seguir sintiendo en tu piel LA AUTENTICA CARRERA IndyCar™

... ¡PARA TODOS LOS PÚBLICOS!

El más fresco de este verano... Rojo, redondo y muy, muy frio.

COOL SPOT en PC. Se trata de un estupendo juego arcade de plataformas, adictivo al máximo, simpático y que asegura grandes horas de entretenimiento. Escenario con gran colorido y detalle, 8 niveles con 7 juegos de bonos. ¿La música? ¡Mientras juegas no pararás de moverte a su ritmo!

